

ИГРА

WARHAMMER 40000

EPIC:

ARMAGEDDON

Еріс – это игра из масштабных сражений, проходящих в безрадостном будущем 41-го тысячелетия. Еріс – настольный варгейм, что довольно сильно отличает его от прочих разновидностей игр. Обычно вы играете в игры, в которых правила и фишки навязаны вам разработчиками. В настольном варгейме это не так, по крайней мере не в полной мере. Вместо этого правилам стоило бы быть только инструментами, с помощью которых вы сами создадите свою игру. Игровые правила Еріс позволят вам командовать армиями из могучих воинов и мощных боевых машин, сталкивающихся с врагом в апокалиптическом конфликте, который и решит судьбу всей галактики. Под ваши знамена встанут сотни солдат и десятки бронемашин, а также гигантские боевые машины и бессчётные орудия, мощи которых хватит, чтобы уничтожать целые планеты. Вам решать, в какой битве примут участие ваши войска. Вы можете разыграть шахматоподобный турнир, в котором ваша отвага подвергнется проверке; а можете предпочесть сыграть в типичные сценарии, основанные на описанных в бэкграунде событиях. Вы можете сыграть даже череду взаимосвязанных битв, являющихся частью более крупной кампании: выбор за вами.

Правила Еріс позволят вам разыграть на столе всё это – и многое другое! Свод правил Еріс разъясняет как собрать войска для битвы; и содержит правила, необходимые для того, чтобы дать волю собранным вами на столе мощным армиям. В роли командующего могучей армии каждый игрок должен рассчитывать на свои тактические и стратегические навыки, чтобы сманеврировать и ударить лучше своего оппонента. Игрок, каждый раз начиная атаку, должен наилучшим образом решить, какое здание, высота, или иная точка стоит захвата, и как нужно использовать ландшафт для того, чтобы наилучшим образом прикрыть войска. Излишне упоминать, что выбор подходящих для выполнения миссии войск жизненно важен: пехота поддержит ваши задачи по наступлению и удержанию, танки обеспечат огневую мощь, быстроходные войска обойдут вражеские фланги и возьмут их под убийственный перекрестный огонь, а ваши практически несокрушимые боевые машины нанесут смертельный удар! Само собой, немалую роль сыграет удача, и лучшие из генералов будут готовы и воспользоваться данным удачей преимуществом, и на случай неудачи грамотно разместят резервы.

В большинстве варгеймов игрок ходит и сражается сразу всеми своими моделями, затем ходит и сражается его противник, и т.д. Еріс сильно отличается от них, т.к. вместо перемещения всей армии сразу игроки по очереди передвигают небольшие группы войск, называемые формированиями. Например, армия игрока может включать три формирования космодесанта, каждое из которых в свою очередь включает шесть боевых единиц

Космодесанта. Во время хода игрок выбирает одно из трех формирований, а затем ходит и сражается шестью отрядами этого формирования. Затем формирование выбирает его оппонент; и так далее, до тех пор оба игрока не сходят и не сразятся всеми формированиями своих армий. Эта единая последовательность действий станет испытанием даже для навыков самого опытного генерала — вы должны не только решить, куда должны сходить, и кого должны атаковать ваши войска, но и выбрать порядок, в котором эти действия осуществляются.

Играть в *Epic* можно множеством различных способов. Многим игрокам нравятся «чемпионаты» между двумя сторонами, выбранными из набора армилистов. В игре такого типа все подразделения имеют обладающую стоимостью в очках, и армия каждого игрока в целом должна стоить именно столько. Чемпионат прекрасно подходит для импровизированных «случайных» игр; а также для игр в клубе или для показательных игр; или для игр, в которых игроки хотят выяснить степень своего великолепия как командующего в битвах на грани возможного. Остальные игроки предпочитают играть в сценарии или кампании, где стоимость в очках не используется; вместо этого один из игроков разрабатывает интересную фоновую историю, и решает, какие силы примут участие в битве, а затем двое или более игроков эту битву разыгрывают, чтобы посмотреть, чем она кончится. Кампании же связывают вместе несколько сценариев, и результат предыдущих сражений влияет на то, что будет дальше. Преимущество сценария или кампании в том, что вы можете участвовать в битвах между неравными силами, или с применением на поле боя особых условий. Например, сценарий может включать в себя небольшие обороняющиеся силы в мощном укрепленном районе, которые пытаются сдержать нападающего противника, силам которого они сильно уступают; или представлять из себя встретившую сопротивление высадку на планету, когда все силы наступающих высаживаются в посадочных или десантных устройствах. Свод правил *Epic* описывает, как играть во все три типа игр, и даёт возможность составить метод для своей собственной игры.

Для того, чтобы начать играть, вам потребуется копия правил, которую можно купить в online-магазине или бесплатно скачать с нашего сайта. Для первой игры вам понадобится лишь небольшая армия на 1000 очков; для того, чтобы увидеть наш расширенный ряд миниатюр *Epic*, зайдите на свой региональный online-магазин.

1.0 ЕРІС – ПРАВИЛА ИГРЫ

*«Верить, что один индивидуум
в состоянии спасти Армагеддон –
глупейшая идея.*

*Войны выигрывают не герои,
в них побеждают огневая мощь, сила,
и применение тактики и стратегии».*
Комиссар Яррик

На страницах правил вы найдете основные правила игровой системы Еріс, которые описывают базовую механику игры в Еріс. Основные правила описывают, каким образом отряды (то есть любой вид пехоты или бронетехники) ходят и стреляют друг в друга, как принимают участие в штурмах.

Среди правил вы будете время от времени встречать блоки спецправил. Большинство спецправил описано в разделах правил 2-4, но о некоторых из них вам понадобится узнать раньше, поэтому мы их включили в основные правила. Мы также создали блоки игровых концепций, объясняющих фундаментальные принципы правил. Чтобы избежать повторов, мы предпочли включить их сюда, а не в подходящие разделы, что позволило также подробнее разъяснить концепции и философию, лежащие в основе правил. Автор убежден, что споры на тему неправильного понимания правил будет легче решить, если вы будете понимать, почему правила написаны так, а не иначе.

Мы настоятельно рекомендуем сыграть несколько игр, пользуясь основными правилами до того как сразитесь с использованием полного ряда масштабных миниатюр техники и пехоты Еріс, использующего спецправила. Чтобы помочь вам в этом, мы включили несколько «учебных сценариев» в конец основных правил, что даст быстро и легко попробовать сыграть с этим правилами.

1.0.1 ЧТО ВАМ ПОТРЕБУЕТСЯ ДЛЯ ИГРЫ

Чтобы сыграть вам понадобятся масштабные миниатюры Еріс. Их можно купить в магазинах GamesWorkshop и DirectSales, равно как и в сторонних магазинах по таким играм. Также понадобится небольшое количество игровых элементов местности. Можно пользоваться деревьями и холмами от WarhammerFB, Warhammer40000 и т.п., если нет масштабного ландшафта от Еріс; а можно просто набросить ткань на несколько книг, чтобы имитировать пересеченную холмистую местность. ForgeWorld предоставляет широкий выбор детализированных полимерных ландшафтных объектов, которые расширят границы

разнообразие вашей игровой местности.

Помимо моделей, подходящего поля битвы и игроков, для начала игры нужны еще несколько немаловажных вещей:

Шаблоны: Некоторые орудия в Еріс, такие как огромная имперская пушка «Эрсшейкер», бьют по району, а не по отдельному отряду. Эти атаки воплощаются с помощью размещения округлого шаблона над целью, и попыток нанести урон всем подразделением, попавшим под шаблон. В Ерісиспользуются два типа шаблонов: шаблон огня по площадям диаметром 7,4 см и шаблон покрупнее – орбитальной бомбардировки, диаметром 12 см. Тип и интенсивность атаки определяют, какой шаблон надо использовать, и сколько шаблонов может потребоваться. Копии обоих шаблонов имеются в конце основных правил, также можно использовать пластиковые шаблоны Взрыв и Артиллерия, произведенные GamesWorkshop. Вы можете изготовить и собственные шаблоны из пластика или картона.

Измерительный инструмент: для игры в Еріс потребуется какой-нибудь мерный инструмент, размеченный в сантиметрах. Мерная рулетка подойдет для измерения расстояний хода и выстрела просто идеально. Если мерный инструмент у вас есть только размеченный в дюймах, то делите полученный результат на двое (т.е. если в правилах сказано про 5 см, вам следует считать их 2,5 дюймами). Пожалуйста, не забудьте, что если вы решили мерить в дюймах, то делать это должны оба игрока!

Бумага и карандаш или ручка: вам может потребоваться записать детали повреждений и урона, которые время от времени получают гигантские боевые машины в ходе игры, так что наличие ручки и бумаги под рукой пойдет на пользу.

Кубики: В Еріс вам потребуются ведра, наполненные обычными шестигранными кубиками для арбитража выстрелов и рукопашной в штурмах. Записываются они как D. Если нужно выбросить больше одного кубика, они записываются как 2D(для случая с двумя кубиками) или 4D(для случая с четырьмя), и т.п. Если к общему счету надо будет что-либо добавлять, то делается это после бросков. Например, D+6 означает бросок одного кубика и прибавления к результату шести, чтобы счет очков получился от 7 до 12. Если нужно бросить D, то бросьте D, и считайте выпавшие 1 и 2 за 1, 3 и 4 за 2, 5 и 6 за 3. В некоторых случаях любой бросок будет выигрышным, так что делать его необязательно (но если так хочется, то сделайте!)

Метка взрыва: Армия в битве становится слабее, если находится под вражеским огнем, и проигрывает рукопашные схватки. В Еріс это воплощается с помощью

меток взрыва. Вы можете сами сделать эти метки, использовать изготовленные GamesWorkshop, или отслеживать метки с помощью записей на бумаге (либо другим методом, который вы предпочтете). Если вы знаете, сколько меток взрыва насобирали за игру формирование, то любой метод, которым вы пользуетесь, превосходен!

1.1. ОТРЯДЫ

Еріс дает возможность сразиться в битве любыми войсками, от скромной пехоты до ужасающих боевых машин, господствующих на полях битвы 41-го тысячелетия. Каждое оружие и каждый воин, от мельчайших до огромнейших, играют свою роль. Различные виды отрядов взаимодополняют друг друга в битве – сражающимся в городе боевым машинам для проникновения в здания и выбивания оттуда вражеских сил требуется пехота; пехоте на открытой местности требуется поддержка танков и боевых машин, чтобы не быть сметенной боевыми машинами врага.

Вне зависимости от размера миниатюры Цитадели, используемые при игре в Еріс, считаются отрядами в правилах, которые мы позже приведем. Каждый отряд – отдельная игровая фигурка со своими способностями. Отряд может состоять из одной модели танка, гигантской боевой машины, или нескольких моделей пехотинцев, размещенных вместе на общей подставке; но любой из них правила описывают просто как отряд.

Важно: Основные правила, приведенные ниже, охватывают лишь пехоту и бронемашину. Правила для особых отрядов в разделе 2 вводят несколько новых типов и характеристик отрядов; правила для Титанов и прочих боевых машин вводятся в разделе 3; а правила для авиации – в разделе 4.

1.1.1 ТИПЫ ОТРЯДОВ

Пехота: Это определение включает любой личный состав, не находящийся внутри транспортного средства. Пехота представлена моделями пехоты Еріс (от 3 до 7 солдат на общей подставке). Полевая артиллерия вроде Орочьих Больших Пушек подпадает под это определение, как и пехота на мотоциклах или на лошадях.

Бронетехника: Как сказано в их наименовании, данные транспортные средства обшиты толстыми бронеплитами. Эта категория включает в себя например танки типа «Леман Расс» (Leman Russ) или «Лэнд Рейдер» (Land Raider), а также БТР типа «Рино» (Rhino). Бронетехника представлена отдельными моделями.

1.1.2. ПОДСТАВКА

Как выше упоминалось, отряд может быть отдельной моделью-транспортным средством, а может быть несколькими очень маленькими моделями, собранными вместе и наклеенными на небольшую подставку. Подставкой обычно отображают вещи вроде пехоты, т.к. передвижение отдельных моделей с учётом мелкого масштаба Еris стало бы не в меру кропотливым делом. Все модели, приклеенные к одной подставке, считаются отдельным отрядом в том, что касается правил. Размер подставки и число наклеенных на нее моделей оставляет игроку множество вариантов с учетом следующих ограничений:

- Подставка не может быть более 40 мм или менее 5 мм вдоль любой стороны.
- Подставка должна быть по крайней мере 20 мм вдоль одной из сторон (т.е. 5*5мм нельзя, а 5*20 вполне можно).
- Подставки, представляющие отряды пехоты, должны включать как минимум три модели пехотинцев, а как максимум – 7 моделей. Пехота на лошадях или на мотоциклах – от 2 до 4 моделей на одной подставке.
- Подставки, представляющие артиллерийский отряд, должны содержать одну или две миниатюры орудий и до шести моделей членов расчета.

1.1.3. ТАБЛИЦЫ ДАННЫХ ОТРЯДА

Каждый отряд в Еris обладает таблицей данных, которая содержит сведения о том, насколько быстр, точен и силен данный отряд. В таблице содержится следующая информация:

Тип: к какому типу относится отряд.

Скорость: скорость отряда. Это расстояние в сантиметрах, которое может пройти подразделение за ход, сохраняя способность эффективной стрельбы. Если вы захотите, то отряд сможет двигаться и быстрее, однако стрельба станет куда менее эффективной.

Броня: это число показывает, насколько хорошо данный отряд защищен и/или насколько трудно его повредить. Если кубики выбросили попадание по отряду, вы должны выбросить на D это число, либо более высокое, чтобы броня «защитила» вас от повреждения.

Ближний бой: это число говорит, насколько эффективен отряд в рукопашной. Используется при атаке, которую ведет отряд, или которую ведут против отряда.

Огневой бой: показывает, насколько эффективен отряд при участии в огневом бою накоротке.

Оружие: В этом разделе таблицы перечислено оружие, носимое отрядом. Если отряд

несет более одного экземпляра данного вида оружия, это будет отмечено множителем перед названием типа оружия. К примеру, отделение бойцов Космодесанта (SpacemarinesTacticalSquad) записано, как имеющее на вооружении «переносной ракетный комплекс», а отделение Девастаторов Космодесанта (SpacemarinesDevastatorSquad) записан как имеющий «2* переносной ракетный комплекс».

Дальнобойность: дальность огня оружия в сантиметрах.

Огневая мощь: показывает, насколько эффективна стрельба из данного оружия. Огневая мощь имеет два аспекта: противопехотный (AP) и противотанковый (AT). AP-мощь используется против пехотных целей, а AT-мощь против бронированных транспортных средств. Оружие, могущее вести оба типа огня, может выбрать любой тип при атаке, но не оба в один ход.

Перечисленные значения – это значения, которые требуется выкинуть на D, чтобы засчитать попадание в цель. Для большей части оружия требуется выкинуть лишь один D. Однако, если перед названием оружия стоит множитель, то выкинуть надо столько кубиков, сколько написано в множителе. Например для оружия с AP+ надо кинуть только один D, то для отряда с огневой мощностью в 3*AP+ надо бросать 3D. Иногда значение множителя определяется количеством очков, а не постоянным числом. К примеру, оружие с D*FP+ выстрелит D раза в каждую фазу использования.

Спецправила: некоторые виды оружия имеют дополнительные возможности (см. раздел 2), и могут иметь ограниченный сектор обстрела (см. раздел 1.9).

Заметьте: Если к отряду применяются какие-либо спецправила, они будут отражены в таблице. Объяснение эффекта этих правил дано в разделах 2-4.

Ниже приведено несколько примеров таблиц данных для отрядов из игры Epic.

ОТДЕЛЕНИЕ БОЙЦОВ КОСМОДЕСАНТА				
Тип	Скорость	Броня	Ближний бой	Огневой бой
Пехота	15 см	4+	4+	4+
Оружие	Дальнобойность	Огневая мощь	Примечания	
Болтеры	(15 см)	Стрелковое	-	
ПРК	45 см	AP5+/AT6+	-	

(ПРК – переносной ракетный комплекс)

ОТДЕЛЕНИЕ ДЕВАСТАТОРОВ КОСМОДЕСАНТА				
Тип	Скорость	Броня	Ближний бой	Огневой бой
Пехота	15 см	4+	3+	5+
Оружие	Дальнобойность	Огневая мощь	Примечания	
Болтеры	(15 см)	Стрелковое	-	
2*(ПРК)	45 см	AP5+/AT6+	-	

«РИНО» КОСМОДЕСАНТА				
Тип	Скорость	Броня	Ближний бой	Огневой бой
Бронетехника	30 см	5+	6+	6+
Оружие	Дальнобойность	Огневая мощь	Примечания	

Штурмболтер	(15 см)	Стрелковое	-	
<i>Транспорт (может перевозить два взвода бойцов, дивастаторов или скаутов Космодесанта)</i>				

«ЛЭНД РЕЙДЕР» КОСМОДЕСАНТА				
Тип	Скорость	Броня	Ближний бой	Огневой бой
Бронетехника	25 см	4+	6+	5+
Оружие	Дальнобойность	Огневая мощь	Примечания	
2*спаренные лазерные орудия	45 см	АТ4+	-	
Болтер	30 см	АР4+	-	
<i>Усиленная броня, Толстая кормовая броня, Транспорт (может перевозить один взвод терминаторов Космодесанта или два взвода бойцов, дивастаторов или скаутов Космодесанта)</i>				

СУДНО ОГНЕВОЙ ПОДДЕРЖКИ КОСМОДЕСАНТА «ТАНДЕРХОК» (SPACE MARINE GUNSHIP “THUNDERHAWK”)				
Тип	Скорость	Броня	Ближний бой	Огневой бой
Боевая машина, авиация	Бомбардировщик	4+	6+	4+
Оружие	Дальнобойность	Огневая мощь	Примечания	
Основное орудие	75 см	АТ4+/АР4+	Строго носовой сектор обстрела	
2*спаренные тяжелые болтеры	30 см	АР4+/АА5+	Строго носовой сектор обстрела	
спаренные тяжелые болтеры	15 см	АР4+/АА5+	Правый сектор обстрела	
спаренные тяжелые болтеры	15 см	АР4+/АА5+	Левый сектор обстрела	
<i>Выдерживает повреждений: 2. Эффект от критического попадания: плоскости управления повреждены, пилот потерял управление и «Тандерхок» рухнул, на борту все погибли. Орбитальный десант, Усиленная броня, Транспорт (может перевозить до 8 отрядов бойцов, дивастаторов, скаутов, штурмовиков или мотоциклистов, терминаторов или Дредноутов Космодесанта. Отряды Терминаторов и Дредноутов Космодесанта занимают по два места каждый.</i>				

1.2 БОЕВОЙ СТРОЙ (ФОРМИРОВАНИЕ)

На поле битвы транспортные средства и пехота двигаются не просто так каждый по отдельности, а в рамках организованного строя, позволяющего сражаться как единое целое. В Еріс эта группа войск и боевых машин, совместно сражающаяся на поле битвы, рассматривается как боевой строй или формирование.

1.2.1 ВИДЫ БОЕВОГО СТРОЯ

Все отряды должны быть сведены в формирования к началу игры. Включенные в правила сценарии покажут, какие формирования может использовать каждая сторона. При разработке собственного сценария вам надо будет решить, в рамках каких формирований будут сражаться отряды, принимающие в сценарии участие. Каждый отряд в боевом строю должен быть не далее чем в 5 см хотя бы от одного отряда того же боевого строя. Кроме того, все отряды должны формировать «цепочку» без провалов более 5 см. Иногда отряды формирования могут оказываться оторванными друг от друга вражеским огнем или атакой.

Если это случилось, то подразделение (когда в следующий раз будет его очередь ходить) должно вновь собраться в правильный боевой строй (см. раздел 1.6.1).

1.2.2 ЗНАЧЕНИЕ ПОКАЗАТЕЛЯ ИНИЦИАТИВЫ

Каждое формирование обладает неким значением инициативы (это показывает степень тренированности и целеустремленности). Чем ниже у формирования значение инициативы, тем лучше (напр., значение инициативы, равное 1, лучше значения, равного 2). Формирования с хорошим показателем инициативы вероятнее всего выполняют приказы чаще (и будут сосредотачиваться быстрее) формирований с более высоким показателем. Вы поймете, что инициатива формирования – это одна из важнейших характеристик. Несколько примеров показателя даны ниже:

Формирование	Значение
Космодесант	1+
Имперская Гвардия	2+
Орки	3+

1.3 МЕТКИ ВЗРЫВОВ

В ходе игры подчиненные вам формирования будут получать метки взрыва каждый раз, когда попадут под огонь, понесут потери, сразятся в атаке или провалят тест на инициативу. Метки взрыва могут быть сняты, если формирование сосредотачивается или перегруппируется (см 1.13 и 1.14.1). Эффекты неснятых меток станут для вас более осмысленными, когда вы дочитаете правила до конца, но в целом они таковы:

- формирование получает метку взрыва каждый раз, когда его обстреливает вражеское формирование, даже если потерь в ходе обстрела не было (если только правила особо не оговаривают иного).

- Кроме того, формирование получает метку взрыва каждый раз, когда один из его отрядов уничтожается (если только правила особо не оговаривают иного).

- Каждая метка взрыва подавляет один отряд в формировании, не давая ему вести стрельбу. Метки взрыва также оказывают влияние на способность формирования выполнять приказы, побеждать в атаках и сосредотачиваться. Формирование считается разбитым, если число меток равно числу отрядов (если только правила особо не оговаривают иного). Разбитое формирование должно отступить, и не может предпринимать какие-либо действия в фазу действий (в общем случае – не может ходить и стрелять). В конце фазы формирование должно попытаться сосредоточиться.

ТАБЛИЦА МЕТОК ВЗРЫВА		
Метки взрыва	Результат	Действие

Каждая метка	Отряд подавлен	Не стреляет
По одной метке на отряд	Формирование разбито	Отступает

Игровая концепция: метки взрыва

Метки взрыва (blast markers) – это попытка отразить в простой и играбельной форме то, что психологический эффект от обстрела важен во всех отношениях, и почти столь же важен, как действительное количество понесенных потерь. Метки взрыва отображают целый ряд бедствий, случившихся с отрядами в боевом порядке: техника повреждена, взводы рассеяны, разбиты или бегут, и т.д. Метки – жизненно важная составляющая Еріс – не упускайте их важность из вида. Правила, касающиеся меток, отражают тот факт, что большинство войск будет досаждать вам остановками и поиском укрытий при попадании даже под не особо сильный обстрел (вот почему единственный снайпер может замедлить продвижение во много раз большего количества вражеских солдат), но отступит лишь тогда, когда совокупность потерь и давления, создаваемого противником, убедит солдат в том, что их позиция не подходит для обороны и надо отойти (вот почему снайпер изредка заставляет врага отступить).

1.4 ПОСЛЕДОВАТЕЛЬНОСТЬ ИГРОВЫХ ДЕЙСТВИЙ

Битвы в Еріс разыгрываются на протяжении многих ходов. Сколько ходов она продлится определяют либо сами игроки, либо выбранный ими сценарий.

Последовательность игровых действий Ерісвыглядит следующим образом. Как видите, каждый ход в Еріс делится на три фазы. Однако основная масса действий (что довольно уместно) имеет место в фазе боевых действий (фазе боев). В ходе этой фазы игроки по очереди выбирают одно из формирований своей армии и выполняют ими боевые задачи. Каждое формирование армии может выполнить лишь одну задачу. После того как игроки предприняли боевые действия с участием каждого из своих формирований, они переходят к конечной фазе. По существу она является фазой «наведения порядка», когда доделывается то, что не было сделано в ходе фазы боев. Заметьте, что оба игрока выполняют свои действия в каждой фазе, следовательно оба выполняют боевые задачи в ходе фазы боев, сосредотачивают разбитые подразделения в конечной фазе и т.д.

1.4.1 ПОСЛЕДОВАТЕЛЬНОСТЬ ДЕЙСТВИЙ

I – стратегическая фаза: каждый игрок бросает D и складывает результат со стратегическим рейтингом своей армии. У кого рейтинг будет выше, тот может выбрать, сходить ли ему первым или вторым в фазе боев.

II – фаза боев: игроки попеременно выполняют своими отрядами боевые задачи.

III – конечная фаза: оба игрока сосредотачивают формирования с метками взрыва, или разбитые формирования, а затем сверяются с условиями победы и выясняют, не одержала ли одна из сторон победу.

1.4.2 Спецправило: способности, используемые в начале хода/боя

Некоторые отряды обладают особыми способностями, которые по определению вступают в силу в начале хода. Эти эффекты разыгрываются до начала бросков на стратегию. Таким же образом способности, вступающие в силу в начале боя, должны разыгрываться до начала бросков на инициативу или выбора боевой задачи. Если эффекты есть к началу хода у обоих игроков, то первым разыгрывает эффект игрок с более высоким значением стратегии, а затем они по очереди разыгрывают последующие.

Игровая концепция: ничейные результаты

В случае ничьей или любой другой ситуации, позволяющей игрокам сделать что-то одновременно, игрок с более поздней датой рождения ходит первым (если только правила не утверждают иного).

1.5 СТРАТЕГИЧЕСКАЯ ФАЗА

У каждой армии есть стратегический рейтинг. Он либо приводится в примечаниях к сценарию, либо может быть записан в армилите, если вы играете турнирную игру. Армейский стратегический рейтинг отображает совокупность ее агрессивности и способностей ее командиров. Армия с более высоким рейтингом скорее всего начнет действовать раньше армии с более низким.

В стратегической фазе к началу каждого хода каждый из игроков бросает на стратегию D и складывает результат с рейтингом. Тот, кто наберет больше, может выбирать, когда ходить (первым или вторым) в фазе боев. В случае ничьей та сторона, которая провалила тест на инициативу на прошлом ходу, на этом ходу выигрывает.

1.6 ФАЗА БОЕВ

В фазе боев игроки по очереди выполняют боевые задачи своими неразбитыми формированиями. Каждое неразбитое формирование может выполнить одну задачу за ход. Игрок, выигравший бросок на стратегию, выбирает, ходить ли ему первым или вторым.

Затем игрок, который ходит первым, выполняет одним формированием боевую задачу. Затем то же делает его оппонент, и так далее, пока все формирования не примут участия в выполнении боевых задач. Если у одного из игроков формирования закончились раньше, его оппонент по очереди задействует свои оставшиеся формирования, пока все они не примут участия в выполнении боевых задач.

Выполнение боевой задачи состоит из трех этапов:

I – назвать формирование;

II – объявить, какую задачу оно должно выполнить;

III – затем формирование проходит тест на выполнение, чтобы выяснить, увенчалось ли успехом выполнение задачи.

Каждый из этих шагов ниже разбирается в подробностях. Заметьте, что вы должны

объявить и формирование, и его задачу до теста на выполнение. Если вы этого не сделали, то считается, что выбранное формирование автоматически провалило тест на выполнение без броска (представьте, что имело место нарушение связи). Если вы даже не назвали формирование, то противник имеет право назвать формирование за вас.

1.6.1 БОЕВЫЕ ЗАДАЧИ

Для того, чтобы выполнить задачу, сперва назовите неразбитое формирование, затем выберите, какую задачу оно должно выполнить. Задачи, которые можно выбрать, перечислены ниже. Учтите, что вы обязаны задействовать формирование, нельзя его «пропустить», кроме как если у вас нет другого выбора. Также заметьте, что формирование может быть задействовано только раз за время фазы боев.

- **Наступить (advance):** формирование имеет право один раз переместиться, а затем выстрелить.

- **Вступить в бой (engage):** формирование имеет право один раз «подняться в атаку» (charge), а затем эту атаку провести (makeassault).

- **Удвоить скорость (double):** формирование имеет право два раза переместиться и затем выстрелить с модификатором, равным -1.

- **Идти походным порядком (march):** формирование имеет право три раза переместиться.

- **Построиться (marshal):** формирование имеет право либо выстрелить с модификатором, равным -1, а затем перегруппироваться; либо один раз переместиться, а затем перегруппироваться. Перегруппировка позволит формированию снять несколько влияющих на него меток взрыва. (см 1.13)

- **Дозор (overwatch):** формирование не имеет права двигаться, но зато усиливает наблюдение. Это позволяет формированию выстрелить во вражеское формирование в процессе выполнения последним своей боевой задачи. Вы не имеете права выбирать эту задачу, если хоть один отряд формирования находится вне строя.

- **Непрерывный огонь (sustained fire):** формирование не имеет права двигаться (даже разворачиваться на месте), но зато может стрелять с модификатором +1. Вы не имеете права выбирать эту задачу, если хоть один отряд формирования находится вне строя.

Помимо этих основных задач, формирования имеют право выполнить ещё два типа задач:

- **Держаться (hold):** эта задача – единственная, которую можно выполнять формированию, провалившему тест на выполнение задачи (см. правила тестов на выполнение далее). Формирование имеет право либо один раз переместиться, либо один раз выстрелить, либо перегруппироваться. Если хоть один отряд находится вне строя, вы обязаны переместиться.

- **Спецзадания (special actions):** некоторые формирования могут выполнять особые типы задач. Некоторые описаны в разделе спецправил этой книги, либо могут быть включены в правила сценария.

1.6.2 ТЕСТ НА ВЫПОЛНЕНИЕ ЗАДАЧИ

До того как приступить к выполнению задачи, формирование обязано пройти тест на выполнение. Разбитые формирования выполнять боевую задачу не могут. Вместо этого они проходят тест на сосредоточение в конечной фазе, чтобы надлежащим образом сосредоточиться. См. правила для разбитых формирований (1.13) выше.

Для того, чтобы пройти тест на выполнение, вы должны выбросить большее либо равное инициативе значение на D. Если формирование прошло тест, оно может выполнять поставленную задачу. Если тест провален, формирование все же может перейти к выполнению задачи (даже если игрок называл что-либо другое), но получает метку взрыва. Если формирование имеет одну или более меток взрыва, то тест на выполнение бросается с модификатором -1; и с дополнительным модификатором -1, если формирование пытается удержать инициативу (см. 1.6.3).

ТАБЛИЦА ТЕСТА НА ВЫПОЛНЕНИЕ ЗАДАЧИ		
У формирования есть хотя бы одна метка взрыва	-1	
Формирование пытается удержать инициативу	-1	
Результат теста	Задача	Примечания
Тест пройден	Любая	Игрок может попытаться удержать инициативу
Тест провален	Только «Держаться»	Формирование получает метку взрыва. Игрок не может пытаться удержать инициативу

1.6.3 УДЕРЖАНИЕ ИНИЦИАТИВЫ

Если ваше формирование успешно выполнило боевую задачу, вы можете попытаться (если хотите), удержать инициативу, и выполнить подряд две боевые задачи. Если вы решите попробовать, то вы должны назвать новое формирование и дать ему боевую задачу, но формирование получит модификатор -1 к тесту на выполнение. Учтите: если первое подразделение тест на выполнение задачи провалило, вы не можете пытаться удержать

инициативу – т.е., вы можете попробовать удержать инициативу только после успешного выполнения задания.

После того как вы закончили выполнять задачу формированием, которое удержало инициативу, вы должны эту инициативу передать (т.е. дважды подряд инициативу удерживать нельзя). Единственное исключение – это если у одного из игроков не осталось формирований для задействования. В этом случае второй игрок может продолжать задействование формирований без добавления модификатора -1 к удержанию инициативы до тех пор пока все противостоящие формирования не выполнят свои задачи.

Игровой пример: боевые задачи

После выбора своих сил, игрок-орк (Мэтт) и игрок-имперский гвардеец (Билл) оба бросили по кубику и добавили выброшенные очки к своему стратегическому рейтингу. Имперский гвардеец выбросил 6, и добавил к нему рейтинг равный двум, получив в итоге 8. Орк выбросил 3, и с его рейтингом равным 3, сумма будет равна 6. Таким образом имперский гвардеец выигрывает стратегическую фазу, и имеет право выбрать, первым или вторым ему ходить. Он выбирает возможность сходить первым.

Начинается фаза боев, и имперский гвардеец называет формирование, которым он попытается выполнить первую боевую задачу. Он выбирает роту мотопехоты Стального легиона (Steel Legion Mechanized Infantry Company) на левом фланге, и объявляет, что рота попытается «Удвоить скорость». Выбранное формирование принадлежит к Имперской Гвардии, следовательно имеет показатель инициативы, равный 2+. Игрок бросает кубик и выкидывает 4 – задача выполнена (формирование два раз перемещается, и теоретически может стрелять, но в зоне видимости врагов нет, поэтому задача формирования на этом завершается).

Затем имперский гвардеец решает попробовать удержать инициативу.

Он называет роту сверхтяжелых танков Стального Легиона (Steel Legion Super Heavy Tank Company) на другом фланге поля боя и объявляет, что она также попытается «Удвоить скорость». Игрок бросает кубик и выкидывает 2 – задача не выполнена, т.к. инициатива формирования равна двум, а при удержании инициативы добавляется модификатор равный -1. Формирование получает метку взрыва и должно выполнять задачу «Держаться» вместо «Удвоить скорость».

1.7 ПЕРЕМЕЩЕНИЕ

Большинство задач позволяют отрядам формирования совершать одно или несколько перемещений. Отряд может пройти расстояние, меньшее или равное его значению скорости (отображенному в таблице данных отряда) – никто не заставляет выполнять все возможные перемещения. В зависимости от выполняемой задачи отряд может переместиться один, два или три раза (см. 1.7.1) Отряды могут беспрепятственно поворачивать по дороге. Отряд никогда не обязан перемещаться, но иногда невозможность сделать это приводит к уничтожению отряда (см. 1.13.3) Если игрок переместил отряд и убрал руку от модели, ход

поменять уже нельзя.

1.7.1 СОСТАВНОЕ ПЕРЕМЕЩЕНИЕ

Если задача дает возможность совершить составное перемещение, выполняйте его части одну за другой, придерживаясь правил, существующих для каждого перемещения (т.е. не просто складывайте расстояния вместе). К примеру, отделение бойцов Космодесанта (скорость – 15 см), выполняя задачу «Идти походным порядком», совершит три перемещения по 15 см, а не одно перемещение в 45 см.

1.7.2 ПРОЧИЕ ОТРЯДЫ

Вражеские отряды не имеют права двигаться перепрыгивая или проходя сквозь друг друга. За исключением пехоты, ваш отряд не имеет права двигаться сквозь другой ваш отряд. Насквозь можно проходить только через отряды пехоты, т.к. предполагается, что пехота уйдет с дороги. Заметьте, что «перепрыгивать» относится только к самой модели, а не к подставке отряда.

1.7.3 ЗАНЯТАЯ ЗОНА

Все отряды в Epic обладают занятой зоной, которая распространяется на 5 см от модели во всех направлениях. Модели на подставке дают возможность измерять занятую зону от любой модели на подставке.

Отряды не имеют права входить во вражескую зону в ходе перемещения за исключением случая выполнения атаки, использования своего атакующего движения, чтобы войти в прямой контакт с ближайшим вражеским отрядом (в чью зону контроля эти отряды вошли). Если отряд вошел в соприкосновение с атакующим вражеским отрядом, то он теряет свою зону до окончания боя (включая и последующий штурм). Это позволяет двигаться вокруг него другим отрядам. Запрещено двигаться сквозь вражеское подразделение, даже если оно утратило контролируемую зону.

Когда по какой-либо причине отряд оказывается в занятой врагом зоне, этот отряд должен либо атаковать противника, либо покинуть зону во время своей очереди выполнять боевую задачу (учтите: задача должна позволять либо атаковать, либо перемещаться).

1.7.4 БОЕВОЙ СТРОЙ

Если формирование завершило движение в ходе выполнения боевой задачи, а какой-то отряд по какой угодно причине оказался вне боевого строя, то такой отряд считается

уничтоженным. Игрок, которому принадлежит это формирование, имеет право выбрать, какие отряды «вне строя» и должны быть уничтожены. Обратите внимание на то, что за каждый потерянный отряд формирование получает по метке взрыва. Данное условие действует по окончании каждого отдельного перемещения – следовательно, если ваше формирование движется «походным порядком», то вы не вправе ждать до окончания всех трех отдельных перемещений, чтобы вернуть отряды в единый строй (любой отряд вне строя будет уничтожен в конце первого перемещения, равно как в конце второго и третьего также будут уничтожены все отряды, оказавшиеся вне строя).

1.7.5 Спецправило: транспорт

Многие формирования включают транспорт, который можно использовать для перевозки относящихся к формированию отрядов. Тип и количество отрядов, которые транспорт может перевозить, будут записаны в таблице транспортного средства. Транспорт может перевозить только отряды, принадлежащие к тому же формированию. Транспортные средства могут подбирать и перевозить отряды просто в ходе перемещения. Транспорт входит в контакт с отрядом, который подбирает, а затем как обычно продолжает перемещение. Заметьте, что сами перевозимые отряды, с того момента, как погрузились в транспорт и на все время перевозки, передвигаться не имеют права.

Перевозимые отряды могут выгрузиться в конце любого перемещения после конца того, в ходе которого они были погружены. Выгрузка происходит после выстрелов любого дозорного отряда (см. 1.10), и перед тем как передвигающееся формирование выстрелит или вступит в ближний бой.

Выгруженные отряды могут размещаться не далее чем в 5 см вокруг транспорта. Если формирование имеет приказ вступить в ближний бой, то эти отряды можно выгрузить в точке соприкосновения с отрядом противника. В иных случаях их нельзя высаживать в занятой врагом зоне. Учтите, что отряды при этом необязательно высаживать, и они могут предпочесть остаться в транспорте. Отряды нельзя погрузить и выгрузить в течение одного перемещения, однако формирование, выполняющее составное перемещение (часть задачи «удвоить скорость» или «идти походным порядком») может погрузить отряд в ходе первого перемещения, и посадить в ходе следующего. Отряды могут погружаться и высаживаться в ходе контратакующего перемещения (см. 1.12.4), но только если несущий их транспорт не находится к этому моменту в соприкосновении с двумя вражескими отрядами. В этом случае отряды остаются на борту – считается, что они попали в ловушку!

Транспортируемые отряды не имеют права стрелять, если только таблица данных транспорта явно не оговаривает иного. Транспортируемые отряды включаются в число прочих отрядов для всех оговариваемых правилами случаев (т.е. при определении числа участвующих в штурме отрядов, или если формирование разбито метками взрыва, и т.п.). Если транспорт уничтожен макро-оружием, см. раздел 2.2.6

Пожалуйста, обратите внимание, что если перевозится сам транспорт, то он в свою очередь не имеет права никого транспортировать (т.е. применение тактики «матрешек» запрещено!)

1.8 МЕСТНОСТЬ

Галактика очень велика, в ней миллионы различных миров. Ландшафт их может быть любым, от пустых равнин до выросших за облака городов-ульев, и от зеленых джунглей до иссушенных, выжженных в пепел пустынь. Их объединяет единственная особенность – в них есть районы, где тяжело проводить войны!

В Еріс местность влияет на отряды в трех разных вариантах: не оказывает никакого влияния надвигающийся отряд; непроходим для отряда ни при каких условиях; опасен для отряда, поэтому отряд может понести потери при перемещении (см 1.8.1).

Таблица влияния местности детализирует несколько часто встречающихся видов ландшафта, и оказываемое ими влияние на различные типы отрядов. Ниже в книге правил обсуждается, как отобразить ландшафт поля битвы.

1.8.1 ТЕСТ НА ОПАСНОСТЬ ЛАНДШАФТА

Когда вступите в опасный район, или если начнете движение уже находясь в опасном районе, бросьте D. Если выпадает 1, то отряд погиб без возможности перебросить кубик (однако формирование, к которому относился отряд, метки взрыва не получает). Отряды имеют право выбрать возможность перемещаться «внимательно». Считается, что перемещающийся «внимательно» отряд движется со скоростью 5 см, но имеет право перебросить любой тест на опасность ландшафта, если тот был провален.

Игровая концепция: договоренности по ландшафту

Можно столкнуться с любым видом разногласий по поводу того, полностью или не полностью местность перекрывает линию огня по цели. Раз так, то ландшафт следует обсудить до начала игры и удостовериться, что вы оба согласны с тем, как считать в вышеописанной ситуации, и в любом другом связанном с местностью правиле. А вообще с модификатором попаданий -1 лучше великодушно согласиться, и в любом сомнительном случае его лучше использовать, а не отказываться.

1.8.2 МОДИФИКАТОРЫ ПОПАДАНИЯ ПО УКРЫТЫМ ОТРЯДАМ

Отряды, которые находятся среди элементов ландшафта, достаточно высоких, чтобы хотя бы частично перекрыть обзор нападающего, получают модификатор -1 к попаданиям, когда по ним ведут огонь (см. 1.9.5). Модификатор отряды также получают тогда, когда элемент ландшафта, за которым они находятся, хотя бы частично скрывает их из виду.

1.8.3 БРОСОК КУБИКА НА УКРЫТИЕ ПЕХОТЫ

Некоторые типы ландшафта дают пехоте бросок кубика на укрытие. Находясь на этой

территории, пехота получает дополнительно к модификатору -1 (за укрытие) получает и модификатор из таблицы данных такой местности. Этот бросок может использоваться вместо обычного броска на броню, если таковой можно было бросить. Обратите внимание, что можно сделать только один бросок, любой, но не оба сразу.

Пример:

«Шэдоусворд» (Shadowsword) переместился на скрытую от обзора позицию. В этой позиции он считается находящимся в укрытии от атаки Боевых крепостей (Battlefortresses) и Багги (Buggies) формирования орков, нападающих в лоб, следовательно они получают -1 к модификатору попадания. Однако орочьи Самоходки (Gunwagons) сманиврили на позицию, в которой уступ не перекрывает линию огня, следовательно их сила огня останется прежней.

Другой пример:

Пехотная рота Имперской Гвардии атакует орочью банду бойцов (ork warband). Некоторые из Орочьих парней (Ork Boyz) укрылись в зданиях позади основного строя, в то время как прочие Орочьи парни находятся вне укрытий. Игрок-гвардеец должен выбрать, атаковать ли ему только Парней вне укрытий, или же все формирование в целом. Если все формирование, то он получит -1 к модификатору попаданий. Кроме того, орки в зданиях получают модификатор 4+ при броске кубика на укрытие пехоты при любом причиненном им попадании.

1.8.4 Спецправило: Влияние местности

Укрепления: Отряды в укреплении получают -1 к модификатору попаданий за нахождение в нем и имеют право игнорировать модификатор -1 к перебрасыванию за попадание под перекрестный огонь, хотя все равно получают дополнительную метку взрыва (см. 1.11 «Перекрестный огонь»). Кроме того, пехота в укреплении получает перебрасывание кубика 3+ за укрытие. Укрепления в общем случае непроходимы для техники, если только они не созданы специально для неё (напр. танковые огневые позиции).

Холмы: Отряды на холме обладают лучшей линией видимости вражеских отрядов, т.к. находятся достаточно высоко, чтобы видеть поверх некоторых элементов ландшафта (см. 1.9.2 «Линия огня»). За этим исключением отряды считаются находящимися на открытой местности (или на любой другой разновидности ландшафта, имеющейся на холме – на дороге, между деревьев или в зданиях).

Открытая местность: Пехота получает перебрасывание 5+ за укрытие, если они выполняют задачу «Дозор», если только местность не дает им лучшего перебрасывания. Это отражает тот факт, что неподвижную пехоту очень трудно заметить. Учтите, что перебрасывание будет потеряно после того как подразделение выстрелило, и метка «дозора» была снята.

Дорога: Отряд, все перемещение которого проходит по дороге, имеет право добавить к нему 5 см. Кроме того, если все отряды формирования находятся к началу выполнения задачи, то вы можете объявить, что они «Идут дорожной колонной». Формирование движется дорожной колонной и автоматически проходит тест на выполнение задачи. Однако все отряды формирования должны оставаться на дороге в течение всех трех перемещений.

Бронетехника: Пехота считается находящейся в укрытии и получает -1 к модификатору попаданий (однако не получает перебрасывания за укрытие), если они соприкасаются с транспортным средством или боевой машиной – это отображает, что пехота укрылась от вражеского огня, спрятавшись за транспортным средством.

ТАБЛИЦА ВЛИЯНИЯ МЕСТНОСТИ			
Местность	Пехота	Техника	Боевая машина
Строения	Бросок 4+ на укрытие	Непроходимая	Непроходимая
Утесы	Непроходимая	Непроходимая	Непроходимая
Укрепления	Бросок 3+ на укрытие (см. правила)	См. правила	Непроходимая
Джунгли	Бросок 4+ на укрытие	Непроходимая	Опасная
Болота	Бросок 6+ на укрытие, опасная	Опасная	Опасная
Открытая местность, склоны холмов	Не влияет	Не влияет	Не влияет
Реки	Бросок 6+ на укрытие, опасная	Непроходимая	Не влияет
Дороги	См. правила	См. правила	См. правила
Руины, каменные обломки	Бросок 4+ на укрытие	Опасная	Опасная
Низкорослая растительность	Бросок 6+ на укрытие	Не влияет	Не влияет
Лес	Бросок 5+ на укрытие	Опасная	Опасная

1.9 СТРЕЛЬБА

Многие боевые задачи позволяют формированию вести огонь. Он ведется в фазе выполнения задач, когда формирование начинает выполнение боевой задачи.

1.9.1 ВЫБОР ЦЕЛИ

Когда игрок выбирает формирование, которым будет вести огонь, в роли цели выбирается вражеское формирование. Формирования НЕ имеют права разделять огонь – все отряды, которые не способны вести огонь по обозначенной цели, вообще не смогут вести огонь вместе с остальными.

1.9.2 КТО ИМЕЕТ ПРАВО ВЕСТИ ОГОНЬ

Отряд, чтобы стрелять надлежащим образом, должен иметь линию огня по крайней мере до одного отряда из формирования-цели, не должен быть подавлен, и ему должно хватать дальнбойности.

Линия огня: это прямая линия, идущая от стреляющего отряда к его отряду в

формировании-мишени. Линию огня преграждают элементы ландшафта – здания, холмы, деревья и пр. Высоко расположенные орудия часто могут обозревать весь ландшафт, находящийся ниже. Здания, каменные обломки, деревья, укрепления и прочее подобное не преграждают линию огня от или к отрядам, находящимся на одной и той же местности, если только линия огня не дальше 10 см от края местности (т.е. вы можете выстрелить на 10 см «внутри» элементов местности, но линия огня до отрядов «снаружи» все равно преграждается. Единственный вид отрядов, преграждающий линию огня – это боевые машины (см. 3.0). Прочие отряды ни своим, ни вражеским отрядам линию огня не блокируют.

Дальнобойность: чтобы стрелять надлежащим образом, дальнобойности отряда вдоль линии огня до отряда-мишени должно быть достаточно.

Подавленные отряды: даже если отряд «достает» дальнобойностью до отряда противника и есть линия огня до цели, он не имеет права стрелять при наличии метки взрыва у формирования. Отряды подавляются в порядке «от тыла к фронту» формирования (фронт и тыл определяются расположением формирования-мишени). Самые дальние от любого отряда в формировании-мишени ваши отряды подавляются первыми – это основано на том, что ошивающиеся в тылу войска скорее всего залягут, в то время как на фронте будут стоять более горячие парни! Если несколько отрядов находятся на равном удалении от цели, то контролирующий их игрок имеет право выбрать, какой из них подавлен.

Игровая концепция: договоренности по стрельбе

При стрельбе используются следующие принципы:

Измерение дальности: вы с оппонентом должны до начала игры решить, как вы будете измерять расстояние между моделями в ходе игры. Метод, используемый автором правил (если вы не смогли договориться об ином, по умолчанию вы должны взять именно его) состоит в том, что дальнобойности оружия достаточно, когда любая часть оружия находится в пределах дальнобойности до любой части модели-мишени (или как минимум до одной мишени на подставке).

Линии огня: предполагается, что ландшафт и модели в Epic одного масштаба, так что для проверки неявной линии огня между двумя отрядами достаточно просто нагнуться и посмотреть «от модели» [или использовать два зеркальца].

Предварительное измерение: вы и ваш оппонент должны выбрать, будет ли можно предварительно измерять расстояния в ходе игры, или нужно будет сперва объявить о начале

штурма или обстрела, и лишь потом измерять. Например, надо будет решить, можно ли будет измерить, дабы удостовериться, что намеченный отряд в пределах дальноточности, до того как придется выбирать, кто будет стрелять по цели, и т.д. У каждого метода свои преимущества, которые в общем сводятся к тому, что предварительное измерение сделает игру более аккуратной и расчетливой, а отсутствие предварительного измерения принесет оригинальность и эмоциональность. Если не можете прийти к соглашению, то используйте метод автора, разрешающий предварительный замер.

Спецправило: сектор обстрела оружия

Из большей части оружия можно стрелять в любом направлении (т.е. отряд не надо поворачивать лицом к цели). Однако в некоторых случаях оружие будет иметь ограниченный сектор обстрела.

Оружие, которое характеризуется в таблице данных как стреляющее вперед, будет иметь 180°-ный сектор обстрела перед отрядом; оружие, стреляющее назад, будет иметь 180°-ный сектор обстрела позади отряда. Оружие, стреляющее влево, будет иметь 180°-ный сектор обстрела влево от отряда; оружие, стреляющее вправо, будет иметь 180°-ный сектор обстрела вправо от отряда. Наконец, оружие, в таблице которого будет указано, что оно стреляет строго вперед, может поразить цели, лежащие менее чем в 45° от направления, в котором повернут нос отряда (90°-ный сектор по носу).

1.9.3. МЕТОДИКА СТРЕЛЬБЫ

Здесь приводится свод последовательности действий при стрельбе. В правилах, идущих ниже мы разберем ее в подробностях шаг за шагом.

I – Поместите метку взрыва на намеченном формировании противника.

II – Бросьте кубик на попадание.

III – Распределите попадания, киньте броски на защиту, и уберите павшие отряды.

IV – Поместите дополнительные метки взрыва за уничтоженные отряды, и проверьте, не разбили ли вы формирование врага.

1.9.4 ПОМЕСТИТЕ МЕТКУ ВЗРЫВА

Намеченное формирование автоматически получает метку взрыва, если хотя бы один из атакующих отрядов может по нему выстрелить. За каждый уничтоженный отряд формирование получает дополнительную метку взрыва. Формирование получает метку взрыва и за попадание под обстрел, даже если никто из атакующих не в состоянии нанести какой-либо урон (напр., бронированные транспортные средства, попавшие под обстрел из тяжелых болтеров).

1.9.5 БРОСОК НА ПОПАДАНИЕ

На этом этапе игрок должен решать, какой тип огня (АТ или АР) будет вести оружие, если оно может вести огонь обоих типов. Затем бросьте D за каждый выстрел, нацеленный на вражеское формирование. Чтобы попасть, вы должны выбросить значение, большее или равное соответствующему значению оружия (напр., если у оружия значение составляет АТ4+, то вы должны будете выбросить 4 или больше, чтобы попасть). Далее значение может меняться в силу ниже описываемых причин; однако выброшенная единица *до изменения* всегда означает промах.

ТАБЛИЦА МОДИФИКАТОРОВ К БРОСКУ НА ПОПАДАНИЕ	
Цель находится в укрытии	-1*
Нападающий выполняет задачу «Удвоить скорость» или «Построиться»	-1
Нападающий выполняет задачу «Непрерывный огонь»	+1
<i>*Нападающий может игнорировать модификатор укрытия, если к одним отрядам намеченного формирования он применяется, а к другим нет. Однако вы не можете наносить повреждения находящимся в укрытии отрядам без использования модификатора к броску на попадание -1</i>	

1.9.6 РАСПРЕДЕЛЕНИЕ ПОПАДАНИЙ И ВЫБРАСЫВАНИЕ БРОСКОВ НА ЗАЩИТУ

Вы должны распределять нанесенные попадания на тех ваших отрядах, которые лежат на линии огня врага, и внутри пределов его дальнбойности. Распределяются попадания «от фронта к тылу» формирования. Обратите внимание – порядок обратный порядку определения подавленных отрядов. Попадания АР-типа могут распределяться только среди отрядов пехоты, а АТ-типа – только среди бронетехники. Попадания должны распределяться в первую очередь среди на ближайшей потенциальной цели. Вы не имеете права распределять второе попадание, до тех пор пока возможное первое не нанесено каждому отряду, третье попадание – до распределения всех вторых, и т.д.

Как только распределены все попадания, бросьте кубик на защиту за каждый пораженный отряд, используя значения брони из его таблицы данных, либо значения укрытия из таблицы местности. Если выброшенное значение меньше значения брони или значения укрытия, бросок на защиту провален, а отряд уничтожен и выбывает из игры. Если выброшено значение, больше или равное значению брони или укрытия, то отряд уцелел, и остается в игре. Помните, что за каждый уничтоженный отряд формирование получает метку взрыва.

1.9.7 РАЗБИТА ЛИ ЦЕЛЬ

Как только атака завершилась, вам необходимо проверить, не разбита ли

полученными метками взрыва ваша цель. Формирование разбито, если оно получило количество меток взрыва, равное или большее числа отрядов в формировании. Учтите, что формирование не разбивается во время огневой атаки – а только после ее окончания.

Игровой пример: стрельба

Отделение девастаторов Космодесанта на БТР «Рино» только что выполнили задачу по наступлению (чтобы дальнбойности хватало для ведения огня). Все отряды передвинулись, и теперь могут стрелять. Они решают выстрелить по ближайшей банде орочьих бойцов. Игрок-космодесантник измеряет расстояние (которое могут эффективно поразить девастаторы) и помещает метку взрыва.

В формирование входят четыре отряда девастаторов, у каждого из которых в наличии по два пусковых ракетных комплекса (ПРК), итого формирование может провести восемь огневых атак. Цель полностью состоит из отрядов пехоты, поэтому девастаторы выбирают АР-тип поражения, равный АР5+.

Затем игрок, управляющий девастаторами, бросает восемь кубиков, набирая 1, 2, 2, 4, 4, 5, 6 и 6 – итого три попадания.

Ближайшими отрядами во вражеском формировании являются подставки с орочьими парнягами, три из которых получают по попаданию.

Потом игрок-орк выбрасывает кубики на защиту этих трех отрядов, по кубику за каждый. Ему не удастся выбросить ни одной шестерки, что означает уничтожение всех трех отрядов. На банду бойцов накладываются еще три метки взрыва, всего их становится четыре – недостаточно для того, чтобы разбить формирование (т.к. там осталось больше четырех отрядов).

Спецправило: когда нужно выкинуть 7+ для попадания

Если модификаторы попадания дали результат в 7 или более, то (хоть и навряд ли) вы можете попасть. Т.к. на D6 7 не выкинуть (можете попробовать, если не верите), то кидайте кубик еще раз, согласно следующей таблице.

Требуемые броски D6:

7 – надо выкинуть 6, а затем 4, 5 или 6

8 – надо выкинуть 6, а потом 5 или 6

9 – надо выкинуть 6, а потом еще 6

10 – выкинуть нельзя.

1.9.8. Спецправило: огонь по площадям

Многие орудия, ПРК и некоторые другие виды оружия могут создать огневой вал, причиняющий врагу массовые потери. Если, подобные орудия в атаке сгруппированы, они всегда наносят удар по одной и той же площади. В таблицах данных этих орудий нет значений броска на попадание – вместо этого у них есть значение количества огневых очков (ВР). Основная разница между огнем по площадям и обычным огнем заключается в том, что огонь по площадям покрывает достаточный для поражения нескольких отрядов участок местности.

Чтобы провести стрельбу по площадям, прежде всего возьмите шаблон огня по площадям и поместите

его на столе в том месте, куда вы хотите нацелить огонь. Каждое из орудий, вносящее свою долю в огневой вал, должно обладать достаточной дальностью и прямой линией огня как минимум до одного из намеченных отрядов. Орудия, не обладающие достаточной дальностью или не имеющие прямой линии огня до попадающих под шаблон отрядов, стрелять в течение всего этого хода права не имеют. Вы имеете право помещать шаблоны на свои отряды или на отряды врага из нескольких формирований, если хотите, но тогда урон понесут все отряды – и вражеские, и ваши. Любое атакованное формирование за «попадание под огонь» получает метку взрыва (см. 1.9.4). Далее, в соответствии с таблицей данных определите общее количество огневых очков. Все формирование стреляет сразу, поэтому складываются все огневые очки орудий, которые имеют прямую линию огня и достаточную дальность. Как только вы подсчитали общее число огневых очков, сравните это количество с приведенными в таблице ниже данными. Обратите внимание, что формирование может нанести удар по площадям только раз за ход – одно и то же формирование не имеет право наносить отдельные удары по различным участкам местности.

Таблица огня по площадям перечисляет, сколько надо выбросить, чтобы попасть по каждому отряду, угодившему под шаблон огневого вала. Кубики бросаются за каждый отряд – свой или чужой – под шаблоном, чтобы выбросить соответствующее попаданию значение. Для того, чтобы ускорить этот процесс, мы рекомендуем выбрасывать кубики для поражения отрядов одного типа вместе, а затем убирать уничтоженных, начиная с ближайшего вражеского отряда.

ТАБЛИЦА ОГНЯ ПО ПЛОЩАДЯМ				
Огневые очки	Дополнительные шаблоны	Дополнительные метки взрыва	Очки для попадания	
			АР-тип	АТ-тип
1	0	0	6+	6+
2	0	0	5+	6+
3	0	0	4+	6+
4-5	1	0	4+	5+
6-7	1	1	4+	5+
8-9	2	1	4+	5+
10-12	2	2	4+	5+
13-15	2	3	4+	5+
16-18	2	4	4+	5+

Дополнительные шаблоны: большая концентрация огня по площадям дает дополнительные шаблоны. В таблице приведены случаи, когда вы получаете дополнительные шаблоны. Положите эти шаблоны так, чтобы они соприкасались с первым шаблоном, но не перекрывали друг друга. Все отряды, оказавшиеся под шаблоном, получают попадания в соответствии с таблицей огня по площадям. Учтите, что после размещения первого шаблона, прочие шаблоны можно раскладывать как угодно, только чтобы они касались первого шаблона и не нарушали ограничений по линии огня и дальности (см. ниже).

Дополнительные метки взрыва: достаточно крупный огневой вал в подавлении вражеских войск эффективен не меньше, чем в их поражении. Для отражения этого факта огневой вал может причинить дополнительно одну, две или три метки взрыва, как показано в

таблице. Метки размещаются дополнительно к любой метке, попавшей на формирование за попадание под огонь или за любые понесенные потери. Если атакованы несколько формирований, каждое из них получает соответствующее количество дополнительных меток.

Огонь с закрытых позиций: некоторые орудия, могущие вести огонь по площадям, отмечены как имеющие способность вести огонь с закрытой позиции. Отряды, вооруженные таким оружием, имеют право вести огонь с закрытой позиции, если их подразделение получило задачу «непрерывный огонь». Отряды, которые относятся к провалившей тест на выполнение задачи, могут вести огонь (в рамках обыкновенного выполнения задачи «держаться»), но вести огонь с закрытой позиции права не имеют. Отряды, стреляющие с закрытой позиции, получают +1 к модификатору попаданий при выполнении задачи «непрерывный огонь». Кроме того, для огня с закрытой позиции не требуется прямая линия огня, т.к. такой огонь ведется по крутой траектории, ливнем обрушивая снаряды на врага, и не преграждается никакими элементами ландшафта. Задачу по наведению выполняют «наводчики» - это либо имеющие прямую линию огня отряды, либо орбитальные спутники-шпионы, либо самолеты. Наконец, стрельба по крутой траектории очень сильно увеличивает дальность стрельбы, но не дает поражать отряды, находящиеся в непосредственной близости. Это отражено тем, что стреляющие с закрытой позиции отряды удваивают свою дальноточность, но минимальный радиус стрельбы составляет 30 см.

Использование шаблонов огня по площадям: еще один повод для извечных споров – это то, какие вражеские отряды попали под округлый шаблон, а какие нет. Мы используем метод (который рекомендуем использовать, если вы не смогли прийти к взаимному согласию), заключающийся в том, что отряд считается пораженным, если под шаблон попала часть модели, либо как минимум одна фигурка на подставке. Кроме того, шаблоны должны быть размещены так, чтобы накрыть максимум отрядов формирования в радиусе досягаемости и линии огня. Это предотвращает «снайперский» огонь по ценным отрядам с применением артиллерии.

1.10 ДОЗОР

Формирование, выполняющее задачу по дозору, не имеет права двигаться, зато может стрелять вне обычной последовательности фаз хода, реагируя на движение вражеского формирования. Мы отмечаем дозорное подразделение с помощью фишки приказа Games Workshop, но вы можете использовать и другие методы, если захотите. Учтите, что если между отрядами подразделения больше 5 см, то формирование не имеет права выполнять

дозор, т.к. сперва обязано (если может) собраться в боевой порядок. Дозорное формирование имеет право выстрелить сразу после того как вражеское формирование закончит перемещение или высадит войска, и перед тем, как цель выстрелит или пойдет в атаку.

Обратите внимание, что дозорное формирование, может стрелять по вражескому формированию после любого перемещения, так что оно может стрелять после каждого отдельного перемещения и до начала следующего. Это останавливает скоростные формирования, пытающиеся с помощью приказов «удвоить скорость» или «идти походным маршем» проскочить мимо дозорного формирования.

Также заметьте, что дозорные формирования могут реагировать только на перемещения формирования или высадку войск. Они не имеют права атаковать, если формирование на прямой линии огня делает что-либо еще - например ведет огонь, не двигаясь и не перегруппировываясь.

Огневая атака производится в соответствии с обычными правилами. Дозорное формирование, обязано выстрелить по формированию, вызвавшему своими действиями стрельбу – другую цель выбрать нельзя. После выстрела формирование более не считается дозорным.

Формирование остается дозорным до момента, когда они либо выстрелят, либо приступят к выполнению любого другого приказа на следующем ходу. Обратите внимание, что поэтому отряд, начавший дозор на этом ходу, не будет стрелять до следующего хода. Выстрел на следующем ходу будет считаться выполнением задачи прошлого хода, и прервет дальнейшее выполнение задачи. Если формирование не выстрелит на следующий ход, то оно имеет право выполнить задачу вместо выстрела.

Игровой пример: дозор

Первой задачей хода игрок-имперский гвардеец выбрал дозор для одной из своих рот мотопехоты Стального легиона. Он успешно проходит тест на выполнение задачи и формирование начинает дозор. Формирование орков неподалеку выбирает непрерывный огонь и стреляет по стоящему рядом Титану. Формирование орков не двигалось, следовательно не дает дозорному формированию повода для атаки. Дозор продолжается...

Позже на этом ходу другое формирование орков выбирает задачу «удвоить скорость», и перемещается поперек поля, перед дозорными имперскими гвардейцами. В конце своего первого перемещения орки оказываются на прямой линии огня отделения имперских гвардейцев, однако игрок решает не стрелять по ним, пока со вторым перемещением орки не переместятся ближе к еще одному отряду, который и сможет в любом случае выстрелить. Дозор не принес результата и продолжается...

Начинается новый ход, и игрок-орк выигрывает стратегическую фазу, и теперь может ходить первым.

В первую очередь игрок-орк предпринимает атаку с использованием Культа скорости (Kult of Speed), который начинает прорываться к порядкам имперских гвардейцев. В конце своего перемещения он оказывается очень близко к формированию Имперской гвардии, но перед выполнением штурма игрок-гвардеец объявляет о намерении задействовать дозорное формирование и открыть огонь по Культуре скорости. Стрельба выполнена без проблем, и судя по всему окажет существенную помощь имперским гвардейцам при грядущем штурме врага.

По завершении выполнения эффектов стрельбы начинается нормальное выполнение штурма.

1.11 ПЕРЕКРЕСТНЫЙ ОГОНЬ

*«Эй, вперед, вперед, вперед...
Что за черт, откуда взялись
эти телеги носатых?
Быстро, парни, мордами сюда.
Да не туда, а сюда. Эй!
Вы куда драпаете, парняги?
А ну назад, куча бесполезных...
Проклятье! Ну ладно же,
видать мне самому придется
вынести эти телеги!
Значит, вперед... ВААААААА!!!!»
Последние слова варлорда Наз-бакка*

Формирования, которые обстреливают с фланга или тыла, попали под убийственный перекрестный огонь, и несет дополнительные потери, так как войскам приходится с огромными усилиями искать укрытия от неожиданного нападения не с той стороны.

Это отображается тем, что формирования могут использовать нижеследующие правила, чтобы получить при стрельбе бонус за перекрестный огонь. Вы можете объявить о таком бонусе, если вы можете провести прямую линию до 45 см длиной от любого из отрядов ведущего огонь формирования до любого отряда в любом из своих формирований, и эта линия при этом будет пересекать отряд вражеского формирования-мишени или промежуток между двумя отрядами формирования-мишени.

Свой отряд, до которого проведена линия перекрестного огня, должен иметь линию огня до отряда в формировании-мишени, но не обязан быть в радиусе дальнбойности любого своего оружия. Вы не можете пользоваться отрядами из разбитых, или перемещающихся походным маршем формирований для объявления о перекрестном огне.

Все отряды попавшего под перекрестный огонь формирования получают модификатор -1 к броску на защиту. Это может привести к автоматическому проваливанию теста некоторыми отрядами. Этот модификатор может быть аннулирован некоторыми особенностями местности или спецправилами (см. 1.8.4 и 2.1.16). Кроме того, формирование, оказавшееся под перекрестным огнем, получает две метки взрыва за ПЕРВЫЙ отряд,

уничтоженный нападением, по сравнению с одной меткой, получаемой в обычном случае (см. 1.9.4)

Игровой пример: перекрестный огонь

«Лэндрейдеры» выполнили приказ «наступать» и переместились на позицию по левому флангу орков. Игрок-космодесантник может провести линию огня менее 45 см длиной до отряда в формировании бойцов Космодесанта, следовательно может объявить о бонусе за перекрестный огонь при стрельбе по оркам.

Лазерные пушки «Лэндрейдеров» оказались неэффективны против пехоты орков, а вот их тяжелые болтеры наносят три попадания. Модификатор -1 означает, что орки не в состоянии сделать бросок на броню, так что три их отряда убраны как уничтоженные.

Орки получили пять меток взрыва: одна за попадание под огонь, две за первую потерю от огня тяжелых болтеров, и еще два за прочие потери. В банде орочьих бойцов осталось только пять отрядов, поэтому пяти меток взрыва, нанесенных «Лэндрейдерами», достаточно для того, чтобы разбить банду.

Игровая концепция: штурм

Правила штурмов, приведенные ниже, являются ключевой частью правил Еріс, и поэтому столь важно понять, что они отображают. В отличие от большинства варгеймов, в которых штурм на деле включает в себя лишь рукопашную схватку, в Еріс штурм включает в себя все, что происходит формированием, получившим приказ о штурме вражеского формирования. Иначе говоря, если вы считаете, что штурм включает в себя все, что происходит в типичной 4-6-ходовой игре по Warhammer 40000, то вы недалеко от истины! Это значит, что если рукопашная схватка (называемая в Еріс ближним боем) может быть частью происходящего при штурме, то она и будет на самом деле всем тем, что происходит. Вы довольно часто будете встречаться с ситуацией, когда штурмы будут проходить без вступления каких-либо отрядов в рукопашную схватку, так же как и игры по Warhammer 40000 могут пройти без каких-либо рукопашных схваток.

Надо внести лишь одно заключительное замечание – штурм может случиться только если формирование выполняет боевую задачу «вступить в бой». Это означает возможность для противостоящих друг другу формирований сойтись на короткую дистанцию (менее 15 см) без необходимости начинать штурм. Это отражает естественную склонность ваших войск в непосредственной близости от врага к поиску укрытия, если нет приказа атаковать.

1.12 ШТУРМ

Формированию, выполняющему приказ «вступить в бой», разрешено переместиться и затем провести штурм. Штурм отображает ситуацию, в которой все силы ада оказываются на свободе: то ли войска отчаянно пытаются захватить жизненно важную позицию, то ли упорно сражаются в обороне, дабы удержать позицию в своих руках. Штурм не обязательно означает столкновения нос к носу – просто должно быть достаточно близко, чтобы отдельные пехотинцы смогли вступить в бой и применить свое ручное оружие, гранаты, и

прочее оружие малой дальности. Потери обычно очень высоки с обеих сторон, и по окончании штурма та или иная сторона будет отброшена, отступит с упавшим боевым духом, оставляя поле битвы победителю.

1.12.1 ПОСЛЕДОВАТЕЛЬНОСТЬ ДЕЙСТВИЙ ПРИ ШТУРМЕ

Это сводная последовательность действий при штурме. В правилах ниже мы разберем этапы шаг за шагом.

I – Выбор намеченной цели-формирования.

II – Перемещение в атаку

III – Перемещения в контратаку

IV – Выполнение атак

V – Подсчет результата

VI – Отступление проигравшего.

VII – Укрепление победителя.

1.12.2 ВЫБОР ЦЕЛИ-ФОРМИРОВАНИЯ

Вступающее в бой формирование должно выбрать целью штурма вражеское формирование. Может быть выбрано любое формирование на столе, однако по причинам, которые вскоре станут понятными, имеет смысл выбрать кого-либо намного ближе.

При некоторых условиях формирование может штурмовать позиции двух или более формирований противника (см. спецправило для перемешавшихся формирований).

1.12.3 ПЕРЕМЕЩЕНИЕ В АТАКУ

Формирование, вступающее в бой, имеет право на ОДНО перемещение (а не на два, как во многих других варгеймах, в том числе и от GamesWorkshop), а затем проводит штурм позиций намеченного вражеского формирования. Это перемещение называется атакующим.

Перемещение совершается обычным порядком, как описано в правилах перемещения. По окончании перемещения формирование должно оказаться ближе чем в 15 см от как минимум одного отряда, принадлежащего к намеченному формированию. Если это условие не выполняется, штурм не будет иметь места, а выполнение приказа прекращается. За исключением этого уточнения, отряды атакующего формирования могут двигаться в любом направлении, не обязательно навстречу к врагу.

Перемещающиеся в атаку отряды имеют право входить в занятые вражескими отрядами зоны, для того чтобы вступить с ними в соприкосновение. Соприкосновение позволяет отрядам пользоваться в бою своим навыками рукопашного, а не огневого боя (см. ниже). Это единственный случай, когда отряд может войти в занятую врагом зону. См. правила по занятым зонам (1.7.3). Обратите внимание, что атакующие отряды не могут входить в зоны, занятые отрядами не из намеченного целью формирования.

Вступить в соприкосновение с одним обороняющимся отрядом могут максимум два отряда. Атакующий отряд, вошедший в занятую зону, должен войти в соприкосновение с ближайшим врагом, в чью занятую зону он вошел. Как только отряд вошел в соприкосновение, он теряет занятую зону до конца штурма, что позволяет прочим отрядам проходить мимо него. Важно отметить, что все, что вам нужно – это поместить один отряд на расстояние меньше 15 см к выбранному для штурма противнику. Ни у каких отрядов нет необходимости обязательно вступать в соприкосновение подставками с врагом, если вы того не желаете.

1.12.4 КОНТРМЕРЫ

Штурм представляет из себя жестокое сражение на близких дистанциях, и включает в себя движение, стрельбу и рукопашные стычки. Хотя штурмующее формирование и начинает бой, но у обороняющегося формирования достаточно времени, чтобы среагировать на вражеский штурм, и совершить ограниченное перемещение, называемое контрмерами.

Обороняющиеся отряды, еще не вовлеченные в прямое соприкосновение с вражеским отрядом, имеют право совершить контрмеры. Отряды со скоростью равной или большей 30 см могут переместиться в контратаку на 10 см; отряды со скоростью равной или меньшей 25 см могут переместиться в контратаку на 5 см. Контрмеры совершаются после окончания штурмовых перемещений вражеского формирования, после того как будут завершены все выстрелы в дозоре, но до выполнения расчетов боя. Используются все обычные правила для штурма, а обороняющиеся формирования по завершении контрмер все еще должны держать боевой строй (т.е. все отряды должны быть не далее чем в 5 см от отрядов из своего формирования). Транспортируемые отряды можно высадить.

Чтобы переместиться прямо к ближайшему вражескому отряду, ваш отряд должен будет воспользоваться своим контратакующим перемещением. Если он расположен достаточно близко, то может вступить в прямое соприкосновение с атакующим отрядом (если с ним в соприкосновение уже не вступили два других обороняющихся отряда).

Отряды, если вам так захочется, могут не контратаковать; однако если они контратакуют, то они обязаны направляться к ближайшему противнику.

Контратакующим отрядам разрешено контратаковать вражеские отряды из любого формирования, а не только из того, которое их атаковало. Все вражеские формирования, вовлеченные в контратаку, считаются принявшими участие в штурме, и будут сражаться таким образом, как будто бы они сами выступили на штурм. Рассматривайте эти и исходное атакующее формирование как единое формирование для всех оговоренных правилами аспектов на все время штурма.

Для выяснения результата комбинированного штурма используется 2D. Если нападающий проигрывает, то все формирования считаются разбитыми. Если выигрывает, то каждое формирование получает свое количество меток взрыва, равное числу потерянных при штурме отрядов.

Игровая концепция: Штурмовое и стрелковое оружие

Таблицы данных многих отрядов содержат оружие, помеченное как штурмовое или ручное.

Термин «штурмовое оружие» (assault weapon) вбирает в себя все разнообразие оружия для рукопашного боя, имеющееся в 41м тысячелетии – это и пилومечи, силовое оружие, и орочи «чоппы» (Choppas). Действие этих видов оружия включается в значение рукопашного навыка отрядов, поэтому используется только в ходе штурма. Например, у штурмовиков Космодесанта с пиломечами действие их оружия включается в их навык рукопашного боя, равный 3+.

Термин «стрелковое оружие» (small arms) вбирает в себя головокружительное разнообразие огнестрельного оружия ближнего боя, используемое отрядами в 41м тысячелетии. Для примера можно привести лазерные винтовки (lasguns), болтеры (bolters) и орочи шуты (Shootas). Действие этих видов оружия включается в значение навыков огневого боя, поэтому используется только в ходе штурма. К примеру, бойцы Космодесанта с болтерами будут использовать значение своего навыка огневого боя, равное 4+.

Воспользоваться «стрелковым оружием», вроде лазерных винтовок и болтеров можно только в ходе штурма, несмотря на то, что номинально они имеют дальность в 15 см. Это отображает то, что количество боеприпасов для этих видов оружия ограничено, а также то, что в бою большинство солдат предпочитает не высовываться, а огонь открывать только в полностью отчаянной ситуации! К расчетам тяжелого оружия ни одна из этих проблем в общем не имеет отношения, потому-то их оружие может открыть огонь в любой момент.

1.12.5 РАСЧЕТ РЕЗУЛЬТАТОВ АТАКИ

В штурме атакуют ОБЕ стороны. Предполагается, что эти атаки происходят одновременно, поэтому результаты атаки рассчитываются для отрядов обеих сторон до снятия каких-либо уничтоженных миниатюр.

Отряды обладают двумя типами ведения штурма: рукопашный бой и огневой бой. Касающиеся друг друга подставками отряды должны использовать свой навык рукопашного боя; не касающиеся, но стоящие в радиусе 15 см и имеющие прямую линию огня по вражескому отряду, могут использовать свой навык огневого боя.

Бросьте по D за каждый сражающийся в штурме отряд. Метки взрыва не подавляют отряды из участвующих в штурме формирований – предполагается, что близость противника означает всеобщее участие в штурме хотя бы в силу отчаяния! Сравните выброшенное значение с навыком рукопашного боя отряда (если он соприкасается с врагом) или с навыком огневого боя отряда (если он ближе чем в 15 см от врага, имеет прямую линию огня, но не соприкасается с ним). Если выброшенное значение больше либо равно значению соответствующего навыка, то удар по врагу принес успех. Ни один модификатор к этим броскам никогда не применяется.

Каждый игрок размещает полученные удары на своем формировании (на отрядах, находящихся менее чем в 15 см от врага). Сперва удары размещаются на отрядах, соприкасающихся с врагом, а затем на отрядах, ближайших к врагу. Вы не имеете права размещать второй удар на отряде до тех пор, пока каждая потенциальная жертва не получит по одному удару; а также размещать третий удар, если все жертвы не получили по два удара, и т.д.

Помните, что удары размещаются только на отрядах прямо вовлеченных в штурм обороняющихся и атакующих формирований, и не могут размещаться на прочих расположенных рядом формированиях. Как только все потери будут распределены, сделайте броски на защиту, как в случае со стрелковыми атаками. Пехотные отряды из формирований, выполнявших атакующее перемещение, не имеют права совершать бросок на укрытие (считается, что укрытие в ходе наступления было пехотой оставлено), а прочие отряды имеют такое право.

Важно: Нанесенные в ходе штурма потери не могут быть выражены в виде размещения меток взрыва или в виде разбития формирования до того момента, когда результат боя не будет окончательно подсчитан.

1.12.6 ОГНЕВАЯ ПОДДЕРЖКА

В дополнение к сражающимся в рамках атакующих или обороняющихся формирований, все отряды в радиусе 15 см и с прямой линией огня до какого-либо участвующего в штурме вражеского отряда имеют право атаковать с использованием своего

навыка огневого боя. Это правило отображает, как не участвующие непосредственно в штурме отряды оказывают своим соратникам огневую поддержку. Однако все удары могут наноситься только по вражеским отрядам, непосредственно участвующим в штурме. Кроме того, отряды из разбитого формирования или формирования, имевшего последней задачей «двигаться походным порядком», не имеют права оказывать поддержку огнем.

Модификаторы штурма	(модификаторы суммируются)
За каждую потерю, нанесенную в ходе штурма	+1
У вас преимущество над формированием противника по количеству отрядов	+1 *
У вас более чем двукратное преимущество над формированием противника по количеству отрядов	+1 *
У вашего формирования нет меток взрыва	+1 **
У вражеского формирования больше меток взрыва	+1
* Сравнивайте общее количество отрядов, оставшихся в атакующем формировании с общим количеством отрядов в обороняющемся формировании. Оказывающие огневую поддержку отряды из иных формирований не считайте. ** Разбитым вражеское формирование будет считаться, если количество меток взрыва равно количеству отрядов в формировании	

1.12.10 Спецправило: Перемешавшиеся формирования.

Иногда нападающий хочет провести атаку на участок, где перемешались отряды двух вражеских формирований. При объявлении цели своего штурма, игрок может выбрать в качестве цели штурма и те любые формирования, отряды которых перемешались с отрядами намеченного формирования. Два формирования считаются перемешавшимися, если любые их отряды находятся не более чем в 5 см друг от друга. Если не более чем в 5 см от намеченного формирования находятся еще два или более формирования, то нападающий может включить в намеченную цель одно из них (либо несколько, либо же может вообще не включать в намеченные другие формирования).

На время проведения штурма перемешавшиеся формирования считаются единым формированием. Все перемешавшиеся формирования имеют право совершать контратаки, и размещать повреждения можно на всех принявших участие в штурме перемешавшихся формированиях. Когда все повреждения будут распределены, для выяснения результата штурма бросается 2D6. При расчете результатов штурма сложите вместе все метки взрыва перемешавшихся формирований. Если обороняющийся проиграл, то все формирования считаются разбитыми и должны будут отступить. Если обороняющийся выиграл, то каждое формирование получает равное числу полученных в бою потерь число меток взрыва (т.е. если одно из оборонявшихся формирований потеряло два отряда, а затем второе - еще один, то первое формирование получит две метки взрыва, а второе получит одну).

1.12.7 РАСЧЕТ ИТОГОВ БОЯ

После того как оба игрока убрали уничтоженные отряды, должен быть рассчитан исход боя. Если одна сторона полностью истребила другую, то она становится победителем. Если с обеих сторон есть выжившие отряды, то каждый из игроков бросает 2D, а затем добавляет любые применимые модификаторы к максимальному из выброшенных значений

отдельного D. Обратите внимание, что вы не складываете выброшенные значения, а используете максимальное (т.е. бросьте два кубика, и выберите тот, на котором результат больше). Тот, у кого счет после использования всех модификаторов окажется выше, и становится победителем. Если результат ничейный, то проведите новый штурм с использованием всех уцелевших отрядов, начиная с этапа IV (т.е. бросьте кубики, распределите попадания, бросьте кубики на защиту, и вновь рассчитайте итоги боя среди выживших отрядов). Отряды обеих сторон имеют право на совершение контратаки до того как будет проведен второй раунд боя; атакующий при этом делает контратакующее движение первым (см. 1.12.4). Когда сыгран второй раунд и рассчитывается его результат, то понесенные в первом раунде потери переносятся в эти расчеты. Если вновь результат будет ничейным, то проведите штурм вновь (и вновь, и вновь, если понадобится – пока не будет определен явный победитель).

1.12.8 ОТСТУПЛЕНИЕ ПРОИГРАВШЕГО

Если проигравшее формирование уже было разбито к началу штурма, то все формирование считается разрушенным, и ВСЕ его отряды убираются из игры как боевые потери. Если проигравшее формирование не было разбито, то оно становится разбитым и имеет право отступить (см.1.13.3). Кроме того, проигравшее формирование получает некоторое количество дополнительных меток взрыва, равное разнице между итоговыми результатами обеих сторон. Перебрасывать эти броски нельзя – это отображает, что отряды разбиты, повернули и откатываются, либо боевой порядок смят, и отступление превратилось в паническое бегство. Убирать эти дополнительные потери надо так же, как убирали бы потерянных в ходе штурма: сперва соприкасавшиеся подставкой с отрядом противника, потом ближайшие к противнику, и т.д.

После того как дополнительные потери убраны, все выжившие отряды проигравшей стороны должны осуществить немедленный отход; процедура отхода разъясняется ниже правилами для разбитых формирований (1.13.3).

Наконец, все формирования проигравшей стороны, имевшие возможность оказать поддержку (т.е. находившиеся во время штурма не дальше чем в 15 см от врага), получают по одной дополнительной метке взрыва, даже если поддержки и не оказывали. Эти метки отображают губительное воздействие на мораль зрелища разгромленных при штурме соратников.

1.12.9 ПОБЕДИТЕЛЬ ЗАКРЕПЛЯЕТСЯ

После того как проигравший отступит, победившее формирование получит некоторое количество меток взрыва, равное числу уничтоженных врагом отрядов. Обратите внимание, что это делает возможным случай, когда победившее при штурме формирование оказывается разбитым из-за понесенных потерь! В этом случае победившее формирование считается разбитым, но не отступает, даже если противник ближе чем в 15 см (см.1.13.3). Если победитель боя был разбит уже к его началу, то он не получает дополнительных меток взрыва.

Затем все отряды победившей стороны имеют право переместиться на 5 см. Это свободное движение введено в игру с целью позволить атаковавшим отрядам занять отбитую территорию. На этапе закрепления отряды не имеют права входить в занятую врагом зону.

1.13 ПЕРЕГРУППИРОВКА И РАЗБИТЫЕ ФОРМИРОВАНИЯ

Формирования, которые выполняли задачу «построиться», имеют право перегруппироваться с целью снятия меток взрыва и избежания риска быть разбитыми. Формирования разбиты с того момента как число полученных ими меток взрыва станет равным числу отрядов в формировании, либо с момента поражения при штурме. Разбитые формирования нельзя выбирать для выполнения боевых задач в соответствующей фазе.

1.13.1 ПЕРЕГРУППИРОВКА

Формирования, выполнявшие приказ «построиться», имеют право перегруппироваться. Киньте 2D, и уберите количество меток взрыва, равное максимальному выпавшему значению кубика. Учтите, что результаты бросков не суммируются, а выбирается наибольший результат из двух.

1.13.2 ФОРМИРОВАНИЕ РАЗБИТО

После получения формированием меток взрыва (за провал ли теста на выполнение приказа, за нахождение ли под обстрелом, или за победу в штурме) необходимо проверить, не разбито ли формирование. Формирование, проигравшее штурм, автоматически считается разбитым. Вы должны полностью рассчитать результаты штурма или стрельбы атакующего формирования, чтобы выяснить не разбито ли намеченное формирование (т.е. формирование, попавшее под огонь, не считается разбитым до окончания расчетов результата стрельбы).

Если формирование разбито, с него снимаются все метки взрыва, и каким-либо

образом отображается то, что это разбитое формирование – можете просто запоминать, можете повернуть разбитое отделение тылом к противнику, либо можете использовать фишки приказов, сделанные GamesWorkshop. В общем, если вы помните, кто разбит, а кто нет, то каким методом вы этого достигли совершенно неважно.

1.13.3 ОТСТУПЛЕНИЕ.

Если правила не говорят иного, то разбитое формирование имеет право отступить сразу после расчета результатов того этапа, на котором подразделение было разбито. Если формирование разбито на каком-то этапе выполнения задачи (напр., меткой взрыва, полученной за провал теста на инициативу или за попадание под огонь дозорного отряда), то остаток задачи не выполняется, а подразделение отступает.

Формирование, отступая, имеет право сделать два перемещения. Отступление можно совершать в любом направлении, но если отряд после второго перемещения окажется ближе чем в 15 см от противника, он будет считаться уничтоженным (уничтоженным при попытке отступить).

Отряды при отступлении могут игнорировать занятые врагом зоны, однако напрямую через отряды противника двигаться не могут. За исключением этих деталей, отступление осуществляется точно так же, как и обычное движение. Вражеские формирования, ведущие дозор, могут стрелять по отступающим формированиям.

Отряды со скоростью 0 см, само собой, не могут отойти, и если ближе чем в 15 см находится противник, то они в момент разбития будут считаться уничтоженными.

1.13.4 МЕТКИ ВЗРЫВА И РАЗБИТЫЕ ФОРМИРОВАНИЯ

Разбитые формирования считаются имеющими столько же меток взрыва, сколько и отрядов, когда применяются какие-либо правила.

С момента разбития и до момента сосредоточения формирование не получает меток взрыва. Вместо каждой метки, которую формирование в обычной ситуации получило бы, оно получает дополнительное попадание по формированию без возможности броска на защиту. Эти дополнительные попадания распределяются так же, как и при обычном обстреле (т.е. с фронта к тылу формирования). Эти дополнительные попадания отображают впадение отрядов в панику и их бегство с поля боя, что делает разбитые формирования крайне уязвимым для вражеского нападения – имейте это в виду!

Помните, что разбитое формирование, победившее в штурме не получает меток

взрыва за понесенные потери, и потому не теряет из-за паники никаких дополнительных отрядов. Предполагается, что в этом случае чувство триумфа от победы при штурме берет верх над чувствами страха и ужаса.

1.14 ФАЗА ОКОНЧАНИЯ

Очевидно, это фаза, которая происходит в конце хода, после того как оба игрока выполнили задачу каждым из неразбитых формирований. Оба игрока ОБЯЗАНЫ попытаться сосредоточить все формирования, а затем проверить, не выполнены одной из сторон или условия победы.

1.14.1 СОСРЕДОТОЧЕНИЕ ФОРМИРОВАНИЙ

В фазе окончания оба игрока по очереди пытаются сосредоточить имеющиеся метки взрыва или разбитые формирования. Сосредотачивайте формирования по одному, начиная с игрока, у которого выше стратегический рейтинг. Чтобы сосредоточить формирование, вы должны выкинуть на Дзначение, большее или равное значению инициативы формирования (см. 1.2.2) К выкинутому результату прибавляется модификатор -2, если формирование разбито и -1 если в радиусе 30 см от формирования имеются вражеские отряды.

Если тест на сосредоточение провален, то разбитое формирование должно будет отступить (см.1.13.3), а неразбитое должно остаться на месте, но ни одной метки взрыва с него не снимается.

Если же тест пройден, то снимите с формирования половину меток взрыва, округляя значения до большего (т.е $5/2 = 3$). Если у формирования была одна метка взрыва, она снимается. Сосредоточившееся формирование более не считается разбитым – т.к. половина количества меток, равная ранее количеству отрядов в формировании, при прохождении теста уменьшается вдвое. К примеру, разбитое формирование с семью отрядами более не будет считаться разбитым, и у него останется три метки взрыва.

Модификаторы теста на сосредоточение	
Формирование разбито	-2
В радиусе 30 см есть враг	-1
Значения модификаторов складываются	

1.14.2 ПРОВЕРКА УСЛОВИЙ ПОБЕДЫ

Большинство игр Еріс разыгрывается с использованием сценария, имеющего набор необходимых для достижения победы условий. Подробнее о работе этих условий читайте в

спецправилах к сценариям (в разделе спецправил).

Спецправило: округление

Если не оговорено иное, все дробные значения в Еріс округляются вверх. Щедрость уместна, если ваши солдаты всего по 6 мм ростом!

1.15 СЦЕНАРИИ ДЛЯ ОТРАБОТКИ ОСНОВНЫХ ПРАВИЛ.

*«На поле брани вас спасет лишь вера в Императора,
и тренировка, которую я с вами проведу»
Ветеран-сержант Кесслер*

Теперь вы прочли все, что вам нужно знать для попытки разыграть описанные ниже обучающие сценарии. Сценарий – это в общем набор замечаний, который содержит все о битве, в которую вы вступаете. Там будет сказано, какие силы вовлечены, какой техникой располагают обе стороны, каковы цели обеих сторон и т.д.

Чтобы сыграть в сценарии для отработки основных правил, вам потребуется пара десятков отрядов Космодесанта в масштабе Еріс. Если сможете достать несколько «Предетор Деструкторов» и «Рино», будет здорово; но это не критично. На вебсайте Еріс есть выложенный в свободном доступе файл с набором фишек-отрядов Космодесанта и бронетехники. Так что, если у вас есть доступ в интернет, то первые два сценария вы сможете разыграть даже без соответствующих моделей. Таблицы данных по отрядам приведены в конце сценария.

Для разыгрывания этих сценариев вам также потребуется какое-то количество игрового ландшафта. Можете взять холмы и деревья из Warhammer или Warhammer40k, если у вас нет элементов масштаба Еріс, а можете просто набросить ткань на несколько книг, чтобы получился холмистый ландшафт.

Спецправило: да не познают они страха

Космодесантники славятся своей стойкостью и бесстрашием. Это отображается следующими правилами:

- Для подавления отряда космодесантников или уничтожения отряда разбитого формирования требуется две метки подрыва (не обращайте внимания на любые отложенные метки взрыва).
- Формирование космодесантников разбито лишь тогда, когда насчитывает по две метки взрыва на каждый отряд.
- Уменьшайте вдвое количество дополнительных потерь, понесенных формированием космодесантников, проигравшим штурм, дробные части округляйте вниз, в пользу космодесанта.
- Когда разбитое формирование Космодесанта сосредоточивается, оно снимает число меток взрыва,

равное не половине, а полному числу отрядов.

1.15.1 СЦЕНАРИЙ-УПРАЖНЕНИЕ «ОТРАБОТКА ОСНОВ»

Даже космодесантники нуждаются в отработке тактики и стратегии. Этот сценарий основан на одном из этих упражнений и использует космодесантников из одного ордена друг против друга в данном несложном упражнении. Суть сценария в захвате и удержании цели.

Группа Альфа: два формирования содержат по шесть отрядов бойцов Космодесанта каждое. Стратегический рейтинг этой группы равен 5, а значение инициативы равно 1+.

Группа Бета: два формирования содержат по шесть отрядов бойцов Космодесанта каждое. Стратегический рейтинг этой группы равен 5, а значение инициативы равно 1+.

Игровая зона: она займет квадрат со сторонами примерно 60-90 см. Разместите ландшафт на основе обоюдной договоренности. Деталей можете вносить сколько захотите, но желательно, чтобы были как минимум пара холмов и либо район застройки, либо несколько рощиц, чтобы пехоте было в чем или за чем скрыться. Поместите «отметку цели» в самом центре зоны (монетка тоже вполне сойдет).

Расстановка сил: Если один игрок расставлял ландшафт, то второй имеет право выбрать край зоны, на котором он расставит свои силы. Если ландшафт вы расставляли вместе, то бросьте кубик. Кто больше выкинет, тот и выбирает край зоны первым. Его оппонент занимает противоположный край. Вы обязаны разместить свои отряды не далее чем в 15 см от края игровой зоны.

Спецправила: все отряды Космодесанта имеют право использовать спецправило «Да не познают они страха».

Условия победы: вы заняли цель, если у вас есть отряды ближе чем в 15 см от нее в заключительной фазе хода, а у вашего оппонента нет. Для победы необходимо захватить цель и удержать ее в течение полного хода игры.

1.15.2 СЦЕНАРИЙ-УПРАЖНЕНИЕ «СКОРОСТНАЯ АТАКА»

Армии Космодесанта высокомобильны и могут с огромной пользой применять бронированные средства передвижения, чтобы наносить молниеносные удары по врагу. Самым распространенным транспортным средством Космодесанта является вездесущий «Рино», выносливая и безотказная машина, способная перевезти по полю битвы десять полностью экипированных космодесантника.

Группа Альфа: два формирования по шесть отрядов бойцов Космодесанта и три «Рино» каждое. Стратегический рейтинг равен 5, инициатива всех формирований равна 1+

Группа Бета: два формирования по шесть отрядов бойцов Космодесанта и три «Рино» каждое. Стратегический рейтинг равен 5, инициатива всех формирований равна 1+

Игровая зона, Расстановка, Условия победы, Спецправила: см. 1.15.1

ОТДЕЛЕНИЕ БОЙЦОВ КОСМОДЕСАНТА				
Тип	Скорость	Броня	Ближний бой	Огневой бой
Пехота	15 см	4+	4+	4+
Оружие	Дальнобойность	Огневая мощь	Примечания	
Болтеры	(15 см)	Стрелковое	-	
ПРК	45 см	AP5+/AT6+	-	

(ПРК – переносной ракетный комплекс)

«РИНО» КОСМОДЕСАНТА				
Тип	Скорость	Броня	Ближний бой	Огневой бой
Бронетехника	30 см	5+	6+	6+
Оружие	Дальнобойность	Огневая мощь	Примечания	
Штурмболтер	(15 см)	Стрелковое	-	
<i>Транспорт (может перевозить два взвода бойцов, девастаторов или скаутов Космодесанта)</i>				

Спецправило: прыжковые ранцы

Некоторые отряды имеют прыжковые ранцы. Это особые устройства, дающие отряду возможность пролетать небольшие расстояния, обычно серией длинных «прыжков».

Оборудованные прыжковыми ранцами отряды могут во время перемещения игнорировать опасный или непроходимый ландшафт (они просто перепрыгивают через него). Они не имеют права приземляться на непроходимый ландшафт, а приземлившись на опасный, должны пройти тест на опасность местности. Отряды с прыжковыми ранцами также имеют право перелетать через свои отряды, однако не могут на них приземляться. Занятые врагом зоны эти отряды воспринимают обычным порядком, и через вражеские формирования перепрыгивать не могут.

1.15.3 СЦЕНАРИЙ-УПРАЖНЕНИЕ «БРОНТЕХНИКА»

Космодесантники используют ряд различных типов бронетехники. Среди наиболее распространенных находится «Предетор Деструктор», отлично сбалансированная боевая машина, вооружение которой подходит для огня и по бронетехнике, и по пехоте. Сценарий основан на упражнении, которое научит космодесантников навыкам, необходимым будущему члену экипажа танка «Предетор».

Группа Альфа: Два формирования, по четыре «Деструктора» каждое. Стратегический рейтинг равен 5, инициатива всех формирований равна 1+

Группа Бета: Два формирования, по четыре «Деструктора» каждое. Стратегический рейтинг равен 5, инициатива всех формирований равна 1+

Игровая зона, Расстановка, Условия победы, Спецправила: см. 1.15.1

«ПРЕДЕТОР ДЕСТРУКТОР» КОСМОДЕСАНТА (SPACE MARINE PREDATOR DESTRUCTOR)				
Тип	Скорость	Броня	Ближний бой	Огневой бой
Бронетехника	30 см	4+	6+	5+
Оружие	Дальнобойность	Огневая мощь	Примечания	
Скорострельное орудие	45 см	AP5+/AT6+	-	
2*Тяжелые болтеры	30 см	AP5+	-	

ОТДЕЛЕНИЕ ШТУРМОВИКОВ КОСМОДЕСАНТА				
Тип	Скорость	Броня	Ближний бой	Огневой бой
Пехота	30 см	4+	3+	5+
Оружие	Дальнобойность	Огневая мощь	Примечания	
Болтпистолеты	(15 см)	Стрелковое	-	
Пиломечи	(прямое соприкосновение)	Штурмовое	-	
<i>Прыжковые ранцы</i>				

1.15.4 СЦЕНАРИЙ-УПРАЖНЕНИЕ «СЛЕДУЮЩИЙ УРОВЕНЬ»

Армии Космодесанта включают ряд специализированных формирований и типов войск, таких как отряды штурмовиков Космодесанта с прыжковыми ранцами, и как отряды девастаторов Космодесанта с дополнительным тяжелым вооружением.

Данный сценарий основан на задачах продвинутого уровня, которые используются космодесантниками для того, чтобы показать как отражается наличие этих отрядов на тактике, выученной на упражнении «Отработка основ».

Группа Альфа: Два формирования по шесть отрядов бойцов Космодесанта и три «Рино» каждое, а также формирование из четырех отрядов штурмовиков Космодесанта. Стратегический рейтинг равен 5, инициатива всех формирований равна 1+

Группа Бета: Два формирования по шесть отрядов бойцов Космодесанта и три «Рино» каждое, а также формирование из четырех отрядов девастаторов Космодесанта. Стратегический рейтинг равен 5, инициатива всех формирований равна 1+

Игровая зона, Расстановка, Условия победы: см. 1.15.1

Спецправила: все отряды Космодесанта имеют право использовать спецправило «Да не познают они страха»; отряды штурмовиков Космодесанта могут использовать спецправило «Прыжковые ранцы».

1.15.5. СЦЕНАРИЙ-УПРАЖНЕНИЕ «КОМБИНИРОВАНИЕ СИЛ»

В большинстве обстоятельств командир космодесантников выставит

комбинированные силы. Данный сценарий обучит вас необходимым навыкам спланирования пехоты, артиллерии и бронетехники в единую боевую силу.

Группа Альфа: Два формирования по шесть отрядов бойцов Космодесанта и три «Рино» каждое; а также одно формирование из четырех отрядов штурмовиков Космодесанта, одно формирование из четырех «Предетор Деструкторов», и одно формирование из трех «Уирлвиндов». Стратегический рейтинг равен 5, инициатива всех формирований равна 1+

Группа Бета: Два формирования по шесть отрядов бойцов Космодесанта и три «Рино» каждое; а также одно формирование из четырех отрядов девастраторов Космодесанта, одно формирование из четырех «Предетор Деструкторов», и одно формирование из трех «Уирлвиндов». Стратегический рейтинг равен 5, инициатива всех формирований равна 1+

Игровая зона: она займет квадрат со сторонами примерно 90-120 см. Разместите ландшафт на основе обоюдной договоренности. Деталей можете вносить сколько захотите, но желательно, чтобы были как минимум пара холмов и либо район застройки, либо несколько рощиц, чтобы пехоте было в чем или за чем скрыться. Поместите «отметку цели» в самом центре зоны (монетка тоже вполне сойдет). Затем каждый игрок должен выставить вторую цель не ближе чем в 45 см от первой. Всего должно получиться три цели.

Расстановка войск: см. 1.15.1

Условия победы: Цель занята, если у вас есть отряд ближе чем в 15 см от нее, а у вашего оппонента нет. Для победы в игре вы должны занять две цели и удержать их обе в течение полного хода игры.

Спецправила: см. 1.15.6

«УИРЛВИНД» КОСМОДЕСАНТА (SPACE MARINE WHIRLWIND)				
Тип	Скорость	Броня	Ближний бой	Огневой бой
Бронетехника	30 см	5+	6+	5+
Оружие	Дальнобойность	Огневая мощь	Примечания	
Уирлвинд	45 см	1BP	Огонь с закрытой позиции	

ОТДЕЛЕНИЕ ДЕВАСТАТОРОВ КОСМОДЕСАНТА				
Тип	Скорость	Броня	Ближний бой	Огневой бой
Пехота	15 см	4+	3+	5+
Оружие	Дальнобойность	Огневая мощь	Примечания	
Болтеры	(15 см)	Стрелковое	-	
2*(ПРК)	45 см	AP5+/AT6+	-	

Игровая концепция: вопросы к правилам

Игра в настольные варгеймы не является областью точной науки, а потому часто вызывает вопросы к правилам. Широкий круг переменных, использованных в правилах, армиллистах и разнообразном настольном ландшафте может практически неизбежно приводить к тому, что в какой-то момент игры вы и ваш оппонент

вступите в спор относительно того, как именно должны разрешаться те или иные сложившиеся ситуации, или вы можете обнаружить, что играете по слегка разнящимся методам или соглашениям.

Обычно вы сможете преодолеть эти нестыковки простой дружеской беседой о них с вашим оппонентом, но иногда может получиться так, что вы будете трактовать правила или ситуации в диаметрально противоположных прочтениях. Такие ситуации могут привести к довольно горячим спорам, способным лишить игру всякого удовольствия, а посему в подобных ситуациях не старайтесь спорить по поводу правил, а просто улыбнитесь и скажите «Ладно, давай сыграем по-твоему!» Поверьте, такой метод игры куда мягче, чем перебранка вокруг трактовки правил, и вы можете обнаружить, что метод вашего оппонента лучше предлагавшегося вами. Это еще и зрелый подход, который по моему мнению больше подходит к игре вроде Еріс, когда все сказанное и сделанное рассчитано на опытных варгеймеров, а не на опытных крючкотворов от правил. Я думаю, этим сказано все!

2.0 ОТРЯДЫ И ОРУЖИЕ СПЕЦИАЛЬНОГО НАЗНАЧЕНИЯ

*«Тута тихо, Гоббиц.
Носатым никак сюда
к нам на утес не забраться...»
Последние слова гретчина Гибли
перед тем как быть убиты
м штурмовым отрядом
Космодесанта из ордена
«Огненные саламандры».*

Поля битв 41-го тысячелетия наполнены огромным количеством необычных отрядов и орудий. Это разнообразие включает в себя отряды от пехотных с прыжковыми ранцами, позволяющими подняться в воздух, до тяжелобронированной техники, вооруженной орудиями особой мощности (масго-weapons), могучими настолько, чтобы не обращать внимания ни на какую броню, кроме самой прочной. Эти виды отрядов обладают особыми способностями, иногда идущими вразрез с основными правилами (отряды с прыжковым ранцами могут перебраться через непроходимую местность, а орудия особой мощности отменяют броски на броню, и т.д. Эти правила довольно просты, и вы можете воспользоваться ими более или менее сразу. Мы отделили их просто для того, чтобы не переусложнять основные правила.

Особые способности отображают уникальные отличия оружия или отряда. Поэтому способности не передаются прочим отрядам или орудиям в формировании. К примеру, терминаторы имеют право телепортироваться на поле боя, и такая способность указана в их таблице данных. Однако прочие отряды этого формирования, не являющиеся терминаторами, такой способностью обладать не будут.

Время от времени будет возникать ситуация, когда некоторые отряды формирования будут обладать особой способностью, а другие отряды – нет. Встает вопрос – можно ли вообще использовать эту способность. Например, некоторые отряды формирования могут вести огонь по площадям, игнорирующий укрытия, либо действующий как огонь из особо мощного орудия; а прочие ведущие огонь по площадям отряды не могут. В таком случае можно использовать способность только в том случае, если ей обладают все отряды формирования – только тогда огонь по площадям будет игнорировать укрытия или вестись из особо мощного орудия, если такими способностями обладают все отряды формирования.

Наконец, если правила особо не оговорили иного, принадлежащий к разбитому формированию отряд имеет право использовать свои особые способности. Так, верховный

командующий все еще будет иметь возможность использовать свои способности, даже если он разбит.

2.1 СПЕЦОТЯДЫ

Некоторые отряды обладают особыми способностями, которые позволяют им «обойти» правила каким-либо образом. Это обычно вызвано тем, что отряды необычны своей тренировкой, вооружением или темпераментом. Любые особые способности, имеющиеся отрядом, будут указаны в его таблице данных (см.1.1.3).

2.1.1 ГЕРОИ

Некоторые отряды отмечены как являющиеся героями. Эти отряды представляют собой важные личности, а не группу солдат или экипаж бронетехники или боевой машины. Поэтому они не представлены отдельной моделью на столе, а вместо этого добавлены к какому-нибудь отряду в армии. Отряд, к которому этот герой добавлен, может использовать любое оружие и любые особые способности из имеющихся в таблице данных героя. Например, капелланы Космодесанта – это герои, вооруженные силовым оружием (штурмовое оружие, оружие особой мощности, дополнительная атака (+1)), а также располагающие способностями «неуязвимая защита (invulnerable save)» и «вдохновляющий». Любой отряд, к которому добавлен герой, будет считаться имеющим в дополнение к обычному набору оружия и способностей вышеперечисленные. Обратите внимание, что героя можно добавить к отряду любого типа, включая технику и боевые машины.

Отряд и герой в течение битвы обязаны действовать воедино. Герой может перевозиться любым транспортом, имеющим возможность перевозить отряд, к которому герой присоединен, при этом не занимая дополнительного места. Герой должен быть представлен подходящей моделью или командным штандартом, добавленными к намеченному отряду. Герои, которые берутся как улучшение (upgrade) формирования, должны быть добавлены к отряду формирования как улучшение.

2.1.2 КОМАНДИРЫ

Некоторые отряды и герои отмечены как «командиры». Командиры могут вести на штурм до трех формирований, если как минимум один отряд каждого формирования находится ближе чем в 5 см от командующего формирования.

За все формирования делается один бросок на инициативу (засчитывая модификатор -1, если есть хоть одна метка взрыва). Если тест провален, то формирование командира получает метку взрыва и обязано выполнить задачу «держаться», а прочие формирования это не затрагивает, и они в дальнейшем на этом ходу могут продолжать выполнение задач. Если тест пройден, то все три формирования могут принять участие в наступлении. В ходе штурма для любых оговоренных правилами случаев эти три формирования считаются как одно. Для получения результата комбинированного штурма используется 2D. Если нападающие проиграют, то каждое из формирований будет считаться разбитым. Если они побеждают, то каждое формирование получит столько меток взрыва, сколько потерь оно понесло в этом бою.

Пример: капитаны Космодесанта – командиры.

2.1.3 БЕССТРАШНЫЕ

Некоторые отряды отмечены как «бесстрашные». Такие отряды либо настолько отважны, либо настолько чокнутые, что не бегут даже будучи разбитыми (хотя вы можете и отступить ими, если пожелаете).

Бесстрашные отряды не несут последствий за проигранный штурм (не получают дополнительных потерь, и не уничтожаются, если уже были разбиты), за окончание отступления в 15 см зоне от врага, за урон, нанесенный метками взрыва, если разбиты. Учтите, что на прочие отряды формирования, не являющиеся бесстрашными, дополнительные потери от меток взрыва, поражение в штурме и пр. будут действовать как обычно – просто не размещайте понесенные потери среди бесстрашных отрядов, и размещайте в обычном порядке среди не бесстрашных.

Бесстрашные отряды все равно остаются частью формирования, и поэтому при случае могут быть «утащены» за собой отступающим формированием, даже если не должны были бы – просто чтобы сохранить боевой строй (см.1.2.1). Наконец, заметьте, что отсутствие необходимости отступить может означать то, что бесстрашные отряды могут закончить штурм, оставаясь в занятой врагом зоне или даже в соприкосновении с ним подставками (см. 1.7.3, детали того, как разбирать ситуации с отрядами, начинающими выполнение приказов в занятой врагом зоне).

Пример: комиссары Имперской гвардии – бесстрашные.

2.1.4 ДИВЕРСАНТЫ

Некоторые отряды отмечены как «диверсанты (infiltrators)». Они могут удвоить скорость при совершении атакующего (и только атакующего!) перемещения, а также могут игнорировать занятую намеченным вражеским формированием зону. Эти два особых умения позволяют диверсантам проскальзывать мимо вражеских отрядов при атаке, что позволяет атаковать находящиеся в тылу отряды. Учтите, что правила целостности боевого строя применяется и к диверсантам.

Пример: ороczy командос – диверсанты.

2.1.5 ВДОХНОВЛЯЮЩИЕ

Некоторые отряды или герои отмечены как «вдохновляющие». Каждый вдохновляющий отряд, участвующий в штурме, добавляет +1 к броску на результат (разумеется, если выживает при штурме!).

Пример: капелланы Космодесанта – вдохновляющие.

2.1.6 НЕУЯЗВИМАЯ ЗАЩИТА

Некоторые отряды или герои отмечены как обладающие «неуязвимой защитой». Они обладают защитными устройствами либо сверхъестественной живучестью, что позволяет им выжить в атаке, которая уничтожила бы любого другого. Это отображается тем, что отряды с «неуязвимой защитой» могут второй раз бросить 6+ на защиту, если в первый раз не получилось. Второй бросок на защиту они могут бросать при любом типе атаки, даже если обычно против этой атаки броска на защиту делать нельзя. Ко второму броску никаких модификаторов применять нельзя.

Пример: библиарии Космодесанта обладают неуязвимой защитой.

2.1.7 ПРЫЖКОВЫЕ РАНЦЫ

Некоторые отряды отмечены как экипированные прыжковыми ранцами. Эти устройства позволяют отрядам пролетать небольшое расстояние, обычно серией длинных «прыжков». Отряды с прыжковыми ранцами имеют право игнорировать опасную или непроходимую местность при движении (они просто через нее перепрыгивают). Они не имеют права приземляться на непроходимой местности, а при посадке на опасную местность должны будут бросать тест на опасность местности. Отряды с прыжковыми ранцами также имеют право перелетать через «свои» отряды (но не приземляться на них). Занятые врагом

зоны действуют как обычно, поэтому перепрыгивать через вражеские формирования нельзя.

Пример: штурмовики Космодесанта экипированы прыжковыми ранцами.

2.1.8 ЛИДЕРЫ

Некоторые отряды или герои отмечены как «лидеры». Формирование, включающее каких-либо лидеров, имеет право снять одну дополнительную метку взрыва при перегруппировке или успешном сосредоточении за каждого имеющегося лидера.

Пример: орочи нобы – лидеры.

2.1.9 ЛЕГКАЯ ТЕХНИКА

К легкой технике относится любая небронированная техника, экипаж которой не прикрыт от вражеского огня, такие как орочи багги или «лендспидеры» Космодесанта. Разница между бронированной и легкой техникой заключается в том, что легкую технику можно поражать помимо противотанкового и противопехотным огнем; следовательно при обстреле из АР-оружия они рассматриваются как пехотные цели, а при обстреле из АТ-оружия как бронетехника.

Легкая техника для защиты от вражеского огня может рассчитывать лишь на свою скорость и маневренность; поэтому их бросок на защиту зависит не от толщины брони, а от этих факторов. За этим отличием их бросок на защиту работает так же как и у любого другого отряда, игнорируется оружием особой мощности, используется против огня по площадям и т.д.

Пример: орочи багги – легкая техника.

2.1.10 КОННЫЙ ИЛИ МОТОРИЗОВАННЫЙ

Некоторые отряды пехоты отмечены как конные или моторизованные, и ездят либо на мотоциклах, либо верхом на животных вроде лошадей. При оценке местности такие отряды считаются техникой, во всех прочих случаях считаются пехотой.

Пример: мотоциклисты Космодесанта – моторизованные.

2.1.11 УСИЛЕННАЯ БРОНЯ

Обладающие усиленной броней отряды защищены намного более толстой броней, чем прочая техника, и обладают исключительно прочной внутренней конструкцией. Поэтому даже будучи поражены из оружия особой мощности, они обладают броском на защиту (см.

2.2.6). Кроме того, они могут перебросить проваленный бросок на защиту при попадании не из оружия особой мощности, в том числе и полученном в ходе штурма.

Пример: «Леман Расс (Leman Russ)» обладает усиленной броней.

2.1.12 РАЗВЕДЧИКИ

Некоторые отряды отмечены как «разведчики (scouts)». Эти отряды натренированы на действие в одиночку, скрытно перемещаясь впереди своего формирования в поисках врага. Отряды разведчиков должны лишь оставаться в 20 см от своего формирования, а не в 5 см как обычно. Кроме того, разведчики обучены разделяться, чтобы покрыть большую площадь. Поэтому занятая ими зона равна 10 см. Учтите, что эти способности относятся только к отрядам разведчиков и не могут передаваться прочим отрядам того же формирования или транспортам, перевозящим разведчиков.

Пример разведчиков – разведчики Космодесанта.

2.1.13 ГЛИССЕРЫ

Некоторые отряды отмечены как «глиссеры». Эти отряды снабжены устройствами, позволяющими парить над поверхностью на небольшой высоте, поэтому глиссеры перелетают местность, замедляющую движение прочих отрядов. Обратите внимание – глиссеры НЕ следуют никаким правилам для авиатекики из раздела 4.0.

Глиссеры имеют право игнорировать опасную или непроходимую местность при перемещении. Они не имеют права приземляться на непроходимую местность, а в случае посадки на опасную местность должны пройти соответствующий тест. При перемещении можно перепрыгивать через «свои» отряды, но нельзя на них приземляться. Вражеские отряды и занятые ими зоны действуют в отношении глиснеров обычным образом.

Можно объявить, что глиссер «поднялся ввысь» (poppingup) в начале любого выполняемого задания, включая задачу по непрерывному огню, и при нахождении глиссера в дозоре. «Поднятие ввысь» считается движением, на которое должен реагировать находящийся в дозоре враг. Поднявшийся ввысь глиссер считается находящимся достаточно высоко, чтобы никакой ландшафт не блокировал линию огня между любым вражеским отрядом и глиссером, и наоборот. Поднявшийся ввысь глиссер считается опустившимся по итогам боевой задачи. Глиссеры, находящиеся в дозоре, не опускаются до того как выполнят атаку в дозоре. Глиссеры, могущие перевозить отряды, не имеют права высаживать отряды,

находясь в поднятом положении, а если глиссер был в этом положении уничтожен, то перевозившиеся им отряды считаются уничтоженными без возможности броска на защиту.

Глиссер всегда имеет право использовать свои навыки огневого боя при штурме, даже если противник находится с глиссером в прямом соприкосновении. Если глиссер использовал огневой бой, то и его противник обязан сделать то же. Это отображает, что глиссер слишком высоко расположен для рукопашной схватки с наземными отрядами.

Пример: «лэндспидеры» являются глиссерами.

2.1.14 СНАЙПЕРЫ

Некоторые отряды пехоты отмечены как «снайперы». Атака отрядом снайперов бросается отдельно. Если снайперы попали, атаковавший может выбрать, кто именно поражен из находящихся на линии огня и в пределах дальнбойности отряда снайперов. Кроме того жертва получает и модификатор -1 к тесту на укрытие.

2.1.15 ВЕРХОВНОЕ КОМАНДОВАНИЕ

Верховное командование – это высокопоставленный командный отряд. Он считается сразу и командиром и лидером (см. соответственно 2.1.2 и 2.1.8). Кроме того каждый имеющийся в армии отряд верховного командования дает право раз за ход перебросить проваленный тест на инициативу (любого вида).

2.1.16 ПРОЧНАЯ КОРМОВАЯ БРОНЯ

Некоторые бронированные отряды считаются имеющими прочную кормовую броню. Их бронирование по всему периметру одинаковое, поэтому при попадании под перекрестный огонь модификатора -1 к броску на защиту отряд не получает.

Пример: у танков «Лэндрейдер» прочная кормовая броня.

2.1.17 ТЕЛЕПОРТАЦИЯ

Отряды, обладающие способностью к телепортации, могут внезапно появляться на поле боя – либо в силу наличия у них технологических или культовых устройств, позволяющих мгновенно перемещаться с места на место; либо в силу исключительного умения маскироваться, и возникать потом словно из ниоткуда.

Формирования, все отряды которого обладают такими способностями могут выставляться на стол не сразу, а в начале любого хода. Просто выставьте отряд на стол туда,

куда хотите, в начале любого хода, до определения победителя в броске на стратегию. Отряд должен был выставлен не далее 5 см от остальных отрядов формирования, если те уже в игре. Выставлять все отряды надо вне всех занятых врагом зон. При размещении в зоны с опасным ландшафтом, тест на опасность надо выбрасывать сразу при установке отряда.

Телепортирование по своей сути – очень рискованное дело, и не всегда проходит так как надо. Для отражения этого бросьте D за каждый отряд, телепортируемый в игру. Если выпало 1, то формирование, к которому относится отряд, получает метку взрыва.

Пример: терминаторы могут телепортироваться.

2.1.18 ШАГАЮЩАЯ ТЕХНИКА

Некоторые транспортные средства являются шагающими. Они способны перемещаться по опасному ландшафту легче прочих транспортных средств. Это отражается тем, что любой провалившийся тест на опасность ландшафта им можно перебрасывать.

Пример: дредноуты Космодесанта – шагающая техника.

2.2 СПЕЦОРУЖИЕ

Некоторые экзотические или могущественные виды оружия обладают особыми возможностями, отображающими уникальные свойства такого оружия. Все особые возможности будут указаны в таблице данных отряда.

2.2.1 ПРОТИВОВОЗДУШНОЕ ВООРУЖЕНИЕ

Некоторые виды оружия используются в воздушном бою или для обороны от авиаударов. Эти орудия в целом называются в правилах противовоздушными. Противовоздушные орудия обладают «АА»-значением огневой мощи, помимо этого могут иметь и значения «АР» или «АТ» огневой мощи. К примеру установка «Хантер» Космодесанта обладает огневой мощностью АТ4+/АА5+. Правила для выполнения противовоздушной стрельбы полностью описаны в разделе аэрокосмических операций (см. 4.0)

Пример: самоходная установка «Хантер» вооружена противовоздушным оружием.

2.2.2 РАЗРУШЕНИЕ

Некоторые орудия разработаны для нарушения строя вражеских формирований в той же степени что и для уничтожения вражеских сил. Это отображается тем, что подобные виды оружия обладают способностью разрушения, наносящей метку взрыва вражескому формированию за каждое попадание, а не за каждую уничтоженную цель. Учтите, что защита от нанесенных таким оружием ударов выбрасывается как обычно. Все отряды, провалившие бросок на защиту, снимаются как уничтоженные, но не наносят второй метки взрыва формированию.

Пример: ракетные подвески «Валькирии» обладают возможностью разрушения.

2.2.3 ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ АТАКИ

Некоторые виды штурмового и рукопашного оружия отмечены как имеющие дополнительные атаки (+х). Вооруженные им отряды получают несколько дополнительных атак, равное х, во время штурма. К примеру штурмовое оружие, имеющее «дополнительные атаки (+2)» позволяет использующему его отряду дважды дополнительно атаковать при штурме. Иногда переменная может предполагать выбрасывание кубика, а не точное значение. Например, оружие с «дополнительными атаками (D)» даст возможность атаковать Драз. Дополнительные атаки могут иметь место в случае стрельбы, рукопашного и огневого боя.

Пример: оружие ближнего боя огринов имеет дополнительные атаки (+1)

2.2.4 ПЕРВЫЙ УДАР

Орудия с возможностью первого удара при штурме атакуют первыми. Подсчитайте результат атаки и причиненный урон для этого оружия до того как атакует любой вражеский отряд. Если такой способностью обладает оружие с дополнительными атаками, то способность первого удара будет относиться только к дополнительным атакам; если нет, то будет относиться ко всем рукопашным атакам, если оружие штурмовое, или ко всем огневым схваткам, если оружие стрелковое. Если противостоящие друг другу отряды обладают способностью первого удара, то все такие атаки подсчитываются одновременно, а результаты применяются к обеим сторонам до того как будут подсчитаны остальные атаки.

Пример: охотничьи пики Диких Всадников обладают способностью первого удара.

2.2.5 НЕ ОБРАЩАТЬ ВНИМАНИЕ НА УКРЫТИЯ

Некоторые виды оружия обладают возможностью не обращать внимание на укрытия. Такое оружие разработано для того, чтобы сводить на нет эффекты укрытий простым их уничтожением, либо их обходом. Такое вооружение не обращает внимание на модификаторы укрытий от огня, и сводит на нет защиту пехоты в укрытии.

Пример: огнемётный танк «Хелхаунд» не обращает внимания на укрытия.

Спецправило: переброс

Иногда правила позволяют перебрасывать кубики, если выпавшее в первый раз значение вас не устраивает. Перебрасывается только один кубик – если вы бросали несколько, то перебросить можете только один, если правила не оговаривают иного. Кубик нельзя перебрасывать дважды («переброс не перебрасывается»), и вы обязаны принять результат переброса.

2.2.6 МАКРООРУЖИЕ

Некоторые виды используемого в Еris оружия огромны. В общем такие виды в правилах называются макрооружием. Только отряды с усиленным бронированием или с неуязвимой защитой обладают броском на защиту против попаданий из такого оружия (см. 2.1.6 и 2.1.11). Все прочие виды целей не получают никаких бросков на защиту. Ниже действие макрооружия детализируется, но вообще достаточно держать в голове то, что такое макрооружие не даёт бросков на защиту, и вы особенно не ошибётесь.

Стрельба: используемое для стрельбы макрооружие не имеет значений огневой мощности типов AP или AT. Вместо этого они обладают значением «макрооружия» (сокращенно MW). К примеру установленная на имперского титана «Бог войны» (Warlord) пушка-вулкан обладает значением MW+. Вы должны будете бросить кубик для попадания при стрельбе из макрооружия. Макрооружие может поражать любой тип целей, поэтому вышеупомянутая пушка-вулкан поразит любую цель если выброшено 2+. Только отряды с усиленным бронированием или с неуязвимой защитой обладают броском на защиту от попадания из макрооружия (см 2.1.6 и 2.1.11). Все остальные виды целей броском на защиту не обладают. Бросок на укрытия также не имеет значения, хотя модификатор -1 к попаданию применяется. Отряды, находящиеся внутри уничтоженного попаданием из макрооружия транспорта, получают бросок на защиту только в том случае если бы они обладали им при прямом попадании в них из макрооружия.

Огонь по площадям: считается как обычный огонь по площадям за исключением того, что ни одна цель не получает броска на защиту (если не обладает усиленным бронированием или неуязвимой защитой).

Штурм: при штурме некоторые виды стрелкового и штурмового оружия, дающие возможность проведения дополнительных атак, обладают также и возможностями макрооружия. В этом случае возможности макрооружия применяются только к дополнительным атакам.

Размещение попаданий: если атакующее формирование наносит удар одновременно и обычным и макрооружием, то его оппонент обязан разместить и выбросить все броски на защиту для попаданий из макрооружия. Попадания из макрооружия могут применяться только к отрядам, находящимся в зоне его поражения (т.е. находиться в пределах досягаемости отряда, вооруженного макрооружием).

Пример: «Тапталище»(Supa-Stompa) вооружено макрооружием.

2.2.7 ЕДИНСТВЕННЫЙ УДАР

Некоторые виды оружия обладают способностью наносить только один удар. Такое оружие используется один раз за сражение и вновь не стреляет. Вы можете записывать на бумаге, какое из них уже стреляло.

Пример: ракета «Детстрайк»(Deathstrike) наносит единственный удар.

2.2.8 МЕДЛЕННАЯ ПЕРЕЗАРЯДКА

Некоторые виды оружия медленно перезаряжаются. На перезарядку у них уходит целый ход после того, в котором они стреляли. Если они выстрелили, то на следующий ход соответственно, не стреляют. Нам кажется удобным запоминать очередность, поворачивая выстреливший отряд спиной к врагу, и разворачивая обратно перезарядившийся – но вы можете использовать тот способ, какой вам удобней.

Пример: ракетная установка «Мантикора» медленно перезаряжается.

2.2.9 ИСТРЕБИТЕЛИ ТИТАНОВ

Некоторые отряды являются истребителями титанов. Пораженные таким оружием отряды противника не получают броска на укрытие или на броню, даже если она у них

усиленная. Кроме того, данные спецправила применяются в случае если целью является титан (см. 3.0). В остальных случаях истребители титанов рассматриваются как макрооружие.

Пример: танк «Шэдоусуорд» с пушкой-вулканом – истребитель титанов.

2.3 СЦЕНАРИЙ-УПРАЖНЕНИЕ «СПЕЦОРУЖИЕ»

*«Ага, вот и брат Мариус.
Раны, полученные на прошлом
упражнении, как я вижу,
полностью зажили.
А новый бионический глаз
окажется весьма полезным
для следующего упражнения.
Скажи мне, сколько часов
ты провел на «лендспидере»
на данный момент?»
Ветеран-сержант Кессер*

В правилах Еріс описано огромное количество спецотрядов и спецоружия – гораздо больше чем может принять участие в одном упражнении. Однако, нижеописанный вариант сценария-упражнения «Комбинирование сил» даст вам некоторое представление о том влиянии, которое спецотряды оказывают на ход игры. Для разыгрывания сценария вам понадобятся те модели, которыми вы пользовались в сценарии «Комбинирование сил», а также модели отрядов, приведенных в таблице данных ниже.

2.3.1 СЦЕНАРИЙ-УПРАЖНЕНИЕ «СПЕЦОТРЯДЫ»

Космодесантники сведены в роты, которые возглавляются обладающими огромным опытом и пользующимися уважением командирами, и подкрепляются тяжелобронированными «лендрейдерами» и проворными «лендспидерами». Эти спецотряды позволяют войскам быть сколоченными специально для тех миссий, выполнение которых может потребоваться от роты.

Группа Альфа: два формирования по шесть отрядов бойцов Космодесанта и три «Рино» каждое, а также одно формирование из четырех отрядов «Лендрейдеров» и одно формирование из пяти отрядов «Лендспидеров». Одно формирование бойцов может включать командира Космодесанта, а второе – дредноут Космодесанта. Группа обладает стратегическим рейтингом равным 5, и все формирования обладают инициативой +1.

Группа Бета: два формирования по шесть отрядов бойцов Космодесанта и три

«Рино» каждое, а также одно формирование из четырех отрядов «Лендрейдеров» и одно формирование из пяти отрядов «Лендспидеров». Одно формирование бойцов может включать командира Космодесанта, а второе – дредноут Космодесанта. Группа обладает стратегическим рейтингом равным 5, и все формирования обладают инициативой +1.

Игровая зона: она займет квадрат со сторонами примерно от 90 до 120 см. Разместите ландшафт на основе обоюдной договоренности. Деталей можете вносить сколько захотите, но желательно, чтобы были как минимум пара холмов и либо район застройки, либо несколько рожиц, чтобы пехоте было в чем или за чем скрыться. Поместите «отметку цели» в самом центре зоны (монетка тоже вполне сойдет). Затем каждый игрок должен выставить вторую цель не ближе чем в 45 см от первой. Всего должно получиться три цели.

Расстановка сил: Если один игрок расставлял ландшафт, то второй имеет право выбрать край зоны, на котором он расставит свои силы. Если ландшафт вы расставляли вместе, то бросьте кубик. Кто больше выкинет, тот и выбирает край зоны первым. Его оппонент занимает противоположный край. Вы обязаны разместить свои отряды не далее чем в 15 см от края игровой зоны.

Спецправила: все отряды Космодесанта имеют право использовать спецправило «Да не познают они страха» (см. спецправила, использовавшиеся в сценариях-упражнениях по основным правилам).

Условия победы: вы заняли цель, если у вас есть отряды ближе чем в 15 см от нее в заключительной фазе хода, а у вашего оппонента нет. Для победы необходимо захватить цель и удержать ее в течение полного хода игры.

КОМАНДИР КОСМОДЕСАНТА				
Тип	Скорость	Броня	Ближний бой	Огневой бой
Герой	---	---	---	---
Оружие	Дальнобойность	Огневая мощь	Примечания	
Силовое оружие	(рукопашная)	Штурмовое	Макрооружие, доп.атака (+1)	
Сокрушить (Smite)	(15 см)	Стрелковое	Макрооружие, доп.атака (+1)	
Командиры Космодесанта могут быть четырех видов: капитаны, библиарии, капелланы или верховные командующие. Все они герои и обладают неуязвимой защитой и способностями лидеров. Капитаны также обладают способностью «Командир». Библиарии обладают атакой «Сокрушить» (описанной выше). Капелланы – вдохновляющие. Верховные командующие обладают одноименной способностью.				
«ЛЕНДРЕЙДЕР» КОСМОДЕСАНТА				
Тип	Скорость	Броня	Ближний бой	Огневой бой
Бронетехника	25 см	4+	6+	5+
Оружие	Дальнобойность	Огневая мощь	Примечания	
2*спаренные лазпушки	45 см	AT4+	---	
Тяжелый болтер	30 см	AP4+	---	
Усиленное бронирование, прочная кормовая броня, транспорт (может перевозить один отряд терминаторов Космодесанта или два отряда следующих видов: бойцы, девастаторы или разведчики Космодесанта)				

«ЛЕНДСПИДЕР» КОСМОДЕСАНТА				
Тип	Скорость	Броня	Ближний бой	Огневой бой
Легкая техника	35 см	4+	6+	5+
Оружие	Дальнобойность	Огневая мощь	Примечания	
Мульти-термо (multi-melta)	15 см	MW5+ и стрелковое	Макрооружие	
Глиссер, разведчик. Мульти-термо может выстрелить и дать способность макрооружия значению огневой мощи оружия				

ДРЕДНОУТ КОСМОДЕСАНТА				
Тип	Скорость	Броня	Ближний бой	Огневой бой
Бронетехника	15 см	4+	4+	4+
Оружие	Дальнобойность	Огневая мощь	Примечания	
Ракетная установка	45 см	AP5+/AT6+	---	
Сдвоенная лазпушка	45 см	AT4+	---	
Или				
Силовой кулак	(рукопашная)	штурмовое	Макрооружие, доп.атака(+1)	
Штурмовая пушка	30 см	AP5+/AT5+	---	
Шагающая техника. Может вооружаться либо ракетной установкой и сдвоенной лазпушкой либо силовым кулаком и штурмовой пушкой, но не всеми четырьмя сразу!				

3.0 БОЕВЫЕ МАШИНЫ

*«Как он богоподобен, сей древний механизм,
первенец своего племени!
Его могучие кулаки, тяжелые как две башни разрушения,
налиты смертью для непримиримых врагов человечества.
Он взирает свысока теперь, в начавшейся битве,
и в тени его мы будем наступать на врагов
и разобьем их».*

На полях сражений 41-го тысячелетия присутствуют и гигантские механизмы, многие из которых возвышаются над полем битвы и несут орудийные батареи ужасающей мощности. Самыми известными являются титаны, созданные Адептус Механикус Империи, но помимо них существует еще много других – например, выставаемые в бою орочьими армиями гарганты и выставаемые тиранидами биотитаны. Все эти творения в правилах Epic именуются боевыми машинами.

Боевые машины включают в себя все механизмы крупных размеров – такие как орочьи гарганты, имперские титаны и «Бейнблейды» Имперской гвардии, а также судна огневой поддержки «Тандерхок» Космодесанта. В силу своего огромного размера и необычайной прочности боевые машины сильно отличаются от прочих отрядов, а из-за этого очень многие правила в отношении боевых машин в значительной степени меняются.

Основным различием между боевой машиной и обычной техникой является наличие у боевой машины значение объема устойчивости к повреждениям (damage capacity, сокращенно DC), отображающее сколько раз боевая машина сможет поглотить «уничтожение» до того как будет разрушена. К примеру, титан класса «Бог войны» (Warlord) обладает DC8, следовательно чтобы его разрушить, надо «уничтожить» его восемь раз. Для большинства вопросов в правилах боевая машина «приравнивается» к количеству отрядов, равному ее изначальной устойчивости, поэтому изначальная устойчивость используется для определения того, сколько кубиков надо выбрасывать за машину при штурме, насколько легко ее сковать боем (pin) и т.п. Это и прочие модификации основных правил детально описаны ниже.

3.1 ПЕРЕДВИЖЕНИЕ БОЕВОЙ МАШИНЫ

Боевые машины подчиняются тем же правилам передвижения, что и любой другой отряд. Боевые машины, провалившие тест на опасность ландшафта, получают повреждения (см. правила повреждений ниже).

3.1.1 ФОРМИРОВАНИЯ БОЕВЫХ МАШИН

Боевые машины столь велики, что обычно действуют как отдельные отряды. Даже будучи единственным отрядом, боевая машина составляет формирование, и к ней применяются все правила для формирований.

Некоторые боевые машины поменьше – вроде «Бейнблейдов» действуют в формированиях более чем из одного отряда. Боевые машины, входящие в состав формирования, считаются находящимися в пределах целостности строя, если расстояние между ними меньше $DC \times 5$ см. Например, «Бейнблейд» обладает изначальной устойчивостью, равной трем, и будет считаться находящимся в строю, пока находится в $(3 \times 5) = 15$ см от другого отряда формирования.

3.1.2 ЗАНЯТАЯ БОЕВОЙ МАШИНОЙ ЗОНА

Боевая машина занимает зону так же, как и любой другой отряд. В ходе штурма занятая зона теряется только в том случае, если машина атакована количеством отрядов, равным изначальной устойчивости машины.

3.1.3 ТРАНСПОРТНЫЕ БОЕВЫЕ МАШИНЫ

Некоторые боевые машины способны перевозить отряды. Такие машины являются исключением из правила, по которому транспортные средства могут перевозить отряды только из своего формирования. Вместо этого боевая машина-транспорт может перевозить отряды из другого формирования, если все формирование может уместиться в боевой машине и если все формирование целиком погрузилось за один ход. Учтите, что боевая машина может перевозить и отряды из своего формирования, следуя обычным правилам (см 1.7.5).

Чтобы формирование могло погрузиться, его отряды должны быть способны добраться вплотную к боевой машине. Боевая машина может выполнять боевые задачи до того как в нее погрузятся войска, но не после того. При перевозке отряды не могут стрелять и выполнять любые другие задачи за исключением попытки сосредоточиться в фазе окончания хода. (см 1.14.1).

После того как транспортируемый отряд погрузится, боевая машина может перемещаться с ними вместе, выполняя свои боевые задачи, в последующем ходу. Выгрузить войска машина может в конце каждого перемещения так же как и обычный транспорт (т.е. отряды помещаются в 5 см от транспорта в конце перемещения).

Выгруженные формирования на этом ходу уже не могут выполнять никаких боевых задач, но они могут стрелять или штурмовать, если штурмовать или стрелять способна сама боевая машина. В обоих случаях боевая машина и перевозимые отряды рассматриваются как одно формирование до конца подсчета итогов штурма или стрельбы. Боевая машина и выгруженное формирование рассматриваются как отдельные формирования как только боевая машина полностью закончит выполнение своей задачи.

Например, боевая машина может двигаться с удвоенной скоростью и выгрузить войска в конце перемещения. Боевая машина и высаженные отряды могут вместе выстрелить по цели, но все выстрелы будут проводиться с модификатором -1 к стрельбе, т.к. движение выполняется с удвоенной скоростью. Еще вариант – боевая машина может вступить в бой и высадить войска в конце атакующего перемещения. Машина и высадившиеся отряды должны рассматриваться как единое формирование при расчете итогов штурма, как если бы они выполняли совместный штурм (см. 2.1.3, параграф 3).

3.2 СТРЕЛЬБА БОЕВЫХ МАШИН

Эти спецправила применяются и при стрельбе машинами и при стрельбе по ним. В общем боевые машины рассматриваются так же как бронетехника (т.е. удар, который может повредить бронетехнику, повреждает и боевую машину). Исключения из правила приведены ниже.

3.2.1 РАЗМЕЩЕНИЕ ПОПАДАНИЙ ПО БОЕВЫМ МАШИНАМ.

Обычно вы можете разместить только одно попадание по отряду, до тех пор пока по одному попаданию не получит каждый отряд формирования. К боевой машине это не относится. Вместо этого обороняющийся размещает количество попаданий, равное изначальной устойчивости машины, до того как начнет размещать попадания по другим отрядам.

Если формирование включается в себя и боевые машины и прочие отряды, то нападающий должен объявить на что направлены его атаки – на боевые машины или на прочие отряды. Направленные на боевые машины атаки могут быть размещены только на боевых машинах, если были попадания – и одновременно удары, направленные на прочие отряды, не могут быть размещены на боевые машины формирования.

К боевым машинам, которые атакованы с помощью использующего шаблоны оружия (см. 1.9.8), применяются спецправила. Обычно подобное оружие наносит по одному удару

каждому из попавших под шаблон отрядов. Однако из-за огромных размеров боевых машин, попавшая точно под центр шаблона боевая машина будет атакована столько раз, сколько составляет половина изначальной устойчивости машины (с округлением вверх до целого, если нужно). К примеру, «Бейнблейд» (DC3), попавший под центр шаблона будет атакован дважды. Вы можете удостовериться, что у шаблона в центре есть небольшое отверстие, следовательно вы сможете понять, попала ли машина под полную мощь бомбардировки или же попадание будет только одно.

3.2.2 ЗНАЧЕНИЕ УСТОЙЧИВОСТИ К ПОВРЕЖДЕНИЯМ БОЕВОЙ МАШИНЫ

В отличие от остальной техники боевые машины способны выдержать более одного попадания до того как будут разрушены. Число попаданий, выдерживаемое машиной, отображается значением устойчивости. Каждое попадание, от которого не удалось защититься, убавляет устойчивость машины на 1, а уничтоженной машина будет считаться только при достижении нулевого значения устойчивости. Разместите одну метку взрыва на формирование боевой машины за каждое очко урона, нанесенное ей.

3.2.3 КРИТИЧЕСКИЕ ПОПАДАНИЯ

Используемое в Еріс оружие столь разрушительно, что имеет способность уничтожать или повреждать даже самую крупную цель, если попадут куда надо. Это отражается тем, что любое попадание в боевую машину (неважно, каким образом причиненное) имеет шанс нанести критический урон. Выбросьте D6 за каждое удачное попадание в боевую машину. При значениях 1-5 цель несет обычный урон, и ее устойчивость уменьшается на единицу. При значении 6 цель получает критический урон; боевая машина теряет единицу устойчивости, и вдобавок получает критическое попадание. Действие критического попадания описывается в таблице данных боевой машины, и у разных типов машин оно будет различным. К примеру у имперских титанов уязвимы к попаданиям их нестабильные термоядерные реакторы, а орочьи гарганты славятся легковоспламеняемостью, и т.д.

Если машине нанесен более чем один критический удар, то их действие будет складываться.

3.2.4 МЕТКИ ВЗРЫВА

Каждый раз, когда боевая машина несет единицу урона, формирование получает одну метку взрыва. Если боевая машина критическим попаданием уничтожена, формирование, к которому она принадлежала, получает количество дополнительных меток взрыва, равное

значению устойчивости машины, бывшему до ее уничтожения. Так, например, если неповрежденный «Бейнблейд» из роты сверхтяжелых танков был уничтожен единственным критическим попаданием, то его рота получает три метки взрыва.

Чтобы подавить или сломать боевую машину, требуется равное ее изначальной устойчивости количество меток взрыва. Для того чтобы определить, сколько меток требуется для разбития формирования, сложите изначальную устойчивость всех действующих в формировании боевых машин. Если в формирование входят прочие отряды, не являющиеся боевыми машинами, то сложите изначальную устойчивость машин и количество немашинных отрядов вместе, и тогда получите значение разбития. Например орочье формирование из Боевой крепости (DC3) и шести отрядов орочьих парняг будет разбито $3+6=9$ метками взрыва. Сосредотачиваются боевые машины по обычным правилам.

Для всех аспектов правил, боевая машина с количеством меток взрыва, равным ее изначальной устойчивости, считается разбитой в бою. Если после отхода машины в 15 см от нее все равно есть вражеские отряды, то машина получает дополнительно единицу повреждений (бросок на защиту запрещен) за каждый отряд врага, находящийся на этом расстоянии от машины. Дополнительные попадания, полученные из-за поражения в штурме или из-за получения меток взрыва уже разбитой наносят дополнительно по единице повреждений каждый. Бросайте на критическое попадание за каждое из дополнительных попаданий, как обычно.

3.2.5 ОРУЖИЕ ИСТРЕБИТЕЛЕЙ ТИТАНОВ

Некоторые отряды вооружены оружием, отмеченным как истребитель титанов (см. 2.2.9). Многие виды такого оружия способны разнести боевую машину одним выстрелом.

Вражеские отряды, пораженные таким орудием не могут бросать на укрытие или на броню, даже при наличии усиленного бронирования. Учтите, что модификаторы укрытия от попаданий применяются. Кроме того, оружие-истребитель титанов обычно имеет выбрасываемое значение, записанное в его таблице данных. К примеру, пушка-вулкан, установленная на танке Имперской гвардии «Шэдоусуорд» подписана как оружие-истребитель титанов(DC3). Если из этого орудия попасть в боевую машину, то машина несет урон, равный выброшенному на соответствующем кубике значению. Каждая единица повреждений уменьшает устойчивость машины на единицу. За каждую единицу нанесенного урона бросайте на критическое попадание. Не имеющее выбрасываемого значения в таблице данных оружие наносит только одну единицу урона.

3.3 ШТУРМ БОЕВЫМИ МАШИНАМИ

Боевая машина при штурме производит опустошительное воздействие, что отражается в нижеописанных спецправилах.

3.3.1 АТАКУЮЩИЕ ПЕРЕМЕЩЕНИЯ

В атаке боевой машине позволено «сметать на своем пути» любой не являющийся боевой машиной отряд, принадлежащий к атакованному формированию, и продолжать атакующее движение. Переместите боевую машину насколько посчитаете нужным, а затем поместите разбросанные отряды насколько возможно близко к их изначальному положению, но так чтобы они касались основы боевой машины, которая столь грубо отбросила их в сторону. Максимальное количество отрядов, сметенных на пути машиной, равняется двум за единицу ее изначальной устойчивости. Учтите, что друг друга боевые машины на своем пути смести не могут.

Правило, по которому более двух отрядов не могут касаться вражеского отряда при атаке, к боевым машинам не применяется. Вместо этого боевую машину могут атаковать по два отряда за каждую единицу изначальной устойчивости (т.е. «Бейнблейд» (DC3) может войти в контакт максимум с шестью отрядами и противника).

3.3.2 БЛИЖНИЙ И ОГНЕВОЙ БОЙ

Вместо выбрасывания одного кубика попаданий за каждую машину при штурме, выбрасывайте количество кубиков, равное изначальной устойчивости этой машины. Вы можете делить эти кубики между ближним и огневым боем (как вам будет удобнее), но ближний бой вовлечет только отряды, соприкасающиеся с машиной, а огневой бой поразит несоприкасающиеся отряды в радиусе 15 см.

3.3.3 БРОСКИ НА РЕЗУЛЬТАТ

При расчете результата штурма, включавшего боевую машину, считайте каждую единицу нанесенного ей урона как «потерю». При подсчете, не превосходит ли одна сторона другую по численности, каждая уцелевшая боевая машина будет считаться за число отрядов, равное ее изначальной устойчивости. Если боевая машина проиграла штурм, то она получит по одной дополнительной единице урона за каждую понесенную при штурме единицу. Критические попадания выбрасываются обычным образом.

3.4 СЦЕНАРИЙ-УПРАЖНЕНИЕ «БОЕВЫЕ МАШИНЫ»

*«У нас есть гарганты,
и оружие тоже есть.»*

*А чего нету?
А нету в чего пострелять, вот чего!
Так я вам скажу, чего мы делать будем.
Мы делать будем вот чего –
мы дадим человечкам отведасть
горячей железной смерти.
Мы возьмем с собой
Большого Горка и Большого Морка
и растопчем человечков!»
Боевой вождь Драгназ готовит парняг к Ваааа!*

Приведенный сценарий-упражнение позволит вам быстро и легко опробовать боевые машины в первый раз. Мы настоятельно рекомендуем сыграть в этот сценарий до того как включить боевые машины в обычные игры, т.к. к боевым машинам в полноразмерной игре применяется столь много спецправил, что без практики их включение в игру чрезвычайно ее затормозит.

Если вы пару раз сыграете в «Корпус-драбилка» вернулся» - по разу за каждую сторону – то вы получите неплохую практику в применении правил к боевым машинам и легко сможете позже включать их в свои игры.

Последний бой Гогарда.

Боевой вождь Гогард по дурному совету возглавил вторжение на имперскую планету Белль Альфа примерно за десять лет до битвы за Армагеддон. Попав в ловушку подкреплений «Кровавых ангелов» Космодесанта и уже потеряв убитыми и умирающими большинство своих парней, Гогард погрузился на свой верный гаргант «Корпус-Драбилку» и кинулся в самоубийственную атаку на ненавистных «носатиков». Атака Гогарда полностью застала «Кровавых ангелов» врасплох, и они смогли лишь повредить большого гарганта, до того как были вынуждены отступить перед ужасающей огневой мощью боевой машины. Гогард наступал вперед и достиг основной оборонительной линии имперцев. Имперские силы оказались более подготовленными и продолжным огнем тяжелых орудий обстреляли наступающего гарганта. Экипаж гарганта боролся с запыхавшимися внутри него пожарами, и огонь удавалось сдерживать до тех пор, пока «Корпус-драбилка» не нанес огромного урона оборонявшимся и не разлетелся раз и навсегда от мощного взрыва в корпусе вместе с Гогардом. Бесполезный последний бой Гогарда и его славная кончина стали историей, пересказываемой у орочьих бивачных костров, что выразилось в огромном количестве гаргантов на Армагеддоне, названных «Корпус-Драбилка» (ну так, никто же не говорил, что орки оригинальны!).

3.4.1 «КОРПУС-ДРАБИЛКА» ВЕРНУЛСЯ!

По странной причуде судьбы один из гаргантов, названный «Корпус-Драбилка II», оказался окруженным и отрезанным далеко позади имперских линий, и ему ничего не осталось кроме как нанести максимум возможного урона до того как он будет разрушен. Эта ситуация может стать и повторением последнего боя Гогарда!

Группа орков: Формирование состоит из «Корпуса-Драбилки II», большого гарганта (great gargant) (таблица данных в конце раздела 5.5.1). Группа обладает стратегическим

рейтингом, равным 3 и все формирования имеют значение инициативы 3+. К «Корпусу-Драбилке II» применяются спецправила «Толпа» и «Мощь Ваааа!»

Группа Космодесантников: одно формирование состоит из командира Космодесанта, шести отрядов бойцов Космодесанта и трех «Рино». Второе формирование состоит из командира Космодесанта и четырех отрядов отрядов девастаторов Космодесанта. Третье формирование состоит из четырех «лендрейдеров». Группа обладает стратегическим рейтингом, равным 5 и все формирования имеют значение инициативы 1+. Ко всем формированиям Космодесанта применяется спецправило «Да не познают они страха» (см 1.15.1).

Игровая зона: составит квадрат со сторонами примерно от 90 до 120 см, включает Y-образную дорогу с развалинами со всех сторон Y-образного перекрестка. Прочие элементы ландшафта расставьте по общей договоренности. Игрок-космодесантник должен выставить два бункера связи. Это цели орочьей атаки. Выставить их можно в любом месте игровой зоны, но не ближе 15 см к ее краям.

Расстановка войск: первым выставляется Космодесант. Одно формирование выставляется либо касаясь руин, стоящих на Y-образном перекрестке, либо внутри них. Два других формирования входят в игру с края зоны игрока-космодесантника (который включает две дороги) на первом ходу игры. Игрок-космодесантник должен выставить по одному отряду от каждого формирования на краю зоны, чтобы обозначить, в каком месте формирование войдет в игру. От этой точки и будет измеряться их перемещение. После того как космодесантник выставит все отряды, большой гаргант размещается на противоположном конце игровой зоны (с одной дорогой) в пределах 20 см от края зоны.

Условия победы: игра продолжается до тех пор пока "Корпус-драбилка II" не будет уничтожен или пока не будут разрушены обе его цели. Если космодесантники уничтожат гарганта, не потеряв ни одного бункера, они выигрывают. Если один бункер будет разрушен, результат ничейный. А если оба бункера будут уничтожены, победа зачитывается оркам.

Спецправило: "Толпа"

Орки верят, что когда их толпа сражается плечом к плечу (в идеале их должно быть чуть больше, чем орки в состоянии пересчитать), то шанс одержать верх есть всегда, несмотря на перевес противника. Поэтому формирования орков более чем из пяти отрядов (т.е. больше мчем пальцев на руке), не считая отряды гретчинов и Здаравенных Пушек, получают модификатор +1 к любому броску на сосредоточение, а формирование более чем из 10 отрядов получает модификатор +2. Боевые машины этим правилом считают за количество отрядов, равное их изначальной устойчивости.

Спецправило: "Мощь Ваааа!"

Орки не отмечены способностями к организованности, а потому столь низок их уровень инициативы.

Однако если существует вещь, способная воодушевить банду орков, то это мысль о хорошенькой драке! Поэтому формирования орков, выполняющие задачи "удвоить скорость" или "вступить в бой", получают модификатор +2 к тесту на выполнение задачи. Орочьи летчики просто радуются возможности обстрелять что угодно и получают модификатор +2 к тесту на выполнение задач по перехвату или штурмовке (см. 4.0)

БУНКЕР СВЯЗИ				
Тип	Скорость	Броня	Ближний бой	Огневой бой
Боевая машина	Неподвижен	4+	---	---
Оружие	Дальнобойность	Огневая мощь	Примечания	
нет	---	---	-	
<i>Устойчивость к повреждениям: 3. Отряды не имеют права входить внутрь – все занято оборудованием связи!</i>				

4.0 АЭРОКОСМИЧЕСКИЕ ОПЕРАЦИИ

*«Крукфанг отжал от себя ручку
и бросил «Смерть-подрывалку» в бреющий полет.
В памяти всплывали слова Гобстikka,
механьяка, который научил его летать.
Долгие, беспорядочные очереди,
которым обучил его умница Мек...»
«Истрибомбер» Гэйва Торпа из «Imperial Armour II»*

Большинство армий Еріс располагают летающими отрядами, действующими либо в атмосфере либо на орбите в космосе. Эти отряды могут быть самыми различными – от крылатых самолетов с единственным пилотом до гигантских космолетов с экипажем в тысячи и даже в десятки тысяч человек. Летающие отряды сильно выделяются среди прочих отрядов Еріс. По сравнению с наземными отрядами они намного быстрее, прекрасно подходят для захода на игровую зону и выхода с нее – даже самой огромной – за один ход. Такая огромная скорость означает, что только специальные наземные или другие летающие отряды способны с ними сражаться. Кроме того летающие отряды зачастую несут на себе целый арсенал оружия огромной мощности, которое вкупе с их молниеносной скоростью позволяет провести опустошительный налет практически в любой точке поля боя. И последнее (но не по значению) – некоторые виды летающих отрядов способны перебрасывать наземные отряды, высаживая их на поле боя, и доставляя им необходимые грузы.

Правила для аэрокосмических операций являются одними из самых сложных среди всех разделов свода правил Еріс. Поэтому мы советуем сыграть несколько игр без привлечения летающих отрядов до того как взяться за них, и брать на первых порах как можно меньшее их количество. Пытаться сыграть сразу с самолетами, посадочными модулями и орбитальными аппаратами в первой же игре крайне не рекомендуется!

4.1 ЛЕТАЮЩИЕ ОТРЯДЫ

В Еріс существует два типа летающих отрядов: самолеты и орбитальные аппараты.

Самолеты: в этот тип отрядов входят все «крылатые» летательные аппараты, способные действовать в планетарной атмосфере. Большинство самолетов оснащается мощными реактивными двигателями и способны нести большую нагрузку, а также пролетать тысячи километров в час. Самолеты могут иметь размер от мелких одноместных истребителей до громадных посадочных транспортов, перевозящих войска целыми формированиями. Самолеты разделяются по способности закладывать при движении виражи на три класса: истребители, бомбардировщики и истребители-бомбардировщики. Класс

маневренности самолета указывается в таблице данных вместо скорости.

Орбитальные аппараты: в эту категорию входят все виды межзвездных судов, используемых армиями для перелета с одной звездной системы на другую. По размеру они различаются от небольших кораблей эскорта до необъятных линкоров, огневой мощи которых хватит для того, чтобы сровнять с землей город-улей! В Ерісони считаются действующими с низкой орбиты, откуда они высаживают посадочные модули и оказывают дальнобойную поддержку наземным частям.

4.1.1 АЭРОКОСМИЧЕСКИЕ ФОРМИРОВАНИЯ

Аэрокосмические отряды сведены в формирования, так же как любой прочий вид отрядов. Однако хотя летные формирования и получают метки взрыва, разбить или подавить их нельзя. Кроме того их нельзя взять штурмом, нельзя оказать поддержку штурму или объявлять их попавшими под перекрестный огонь, и т.д. пока они в воздухе. Приземлившись, аэрокосмическое судно может быть взято штурмом, или попасть под перекрестный огонь, а метки взрыва действуют на них обычным образом.

4.1.2 САМОЛЕТЫ

Формирования самолетов вместе с прочими отрядами не выставляются. Их держат вне игрового поля (представьте, что они находятся на орбите или на ближайшей авиабазе), но при выполнении боевой задачи они на столе появляются. Самолеты, способные перевозить наземные отряды, могут выставляться с уже погруженными отрядами. Самолет (со всеми перевозимыми отрядами) может вступать в игру лишь согласно приводимым далее правилам.

Авиаформирования могут выполнять только следующие боевые задачи: перехват (interception), штурмовка наземных целей (ground attack), боевое патрулирование (combatairpatrol) или оставаться на авиабазе (standdown). Провалившее тест на выполнение задачи авиаформирование обязано остаться на авиабазе.

Перехват: выполнить эту задачу могут выполнить только истребители и истребители-бомбардировщики. Бросьте тест на выполнение задачи формированием, и в случае успеха выставьте формирование на краю зоны. Затем формирование имеет право выполнить заход на цель и атаковать вражеские авиаотряды. В фазе окончания хода формирование обязано выполнить выход из боя и покинуть игровую зону.

Штурмовка наземных целей: Бросьте тест на выполнение задачи формированием, и

в случае успеха выставьте формирование на краю зоны. Затем формирование имеет право выполнить заход на цель и атаковать вражеские наземные отряды. В фазе окончания хода формирование обязано выполнить выход из боя и покинуть игровую зону.

Боевое патрулирование: выполнять эту задачу могут только бомбардировщики и истребители-бомбардировщики. Бросьте тест на выполнение задачи формированием, и в случае успеха выставьте формирование на краю зоны.

Формирование, выполняющее боевое патрулирование, имеет право выполнить задачу по перехвату в ответ на проведение врагом штурмовки. Теста на инициативу для перехвата не требуется. Перехват производится после выполнения захода на цель авиаформирования противника, но до того как по нему откроет огонь зенитная артиллерия или противник сам начнет атаку.

Штурмующее наземные цели вражеское формирование может быть атаковано только одним формированием, выполняющим патрулирование. По своей задаче патрулирование позволяет прервать штурмовку противника и «отогнать» авиацию противника до того как та сможет ударить. Перехват следует обычным правилам, по своим действиям являясь «боевой задачей внутри задачи». После выполнения перехвата игра переходит к штурмовке.

Оставаться на базе: формирование не имеет права ничего делать в этот ход. Провалившее тест на выполнение задачи формирование обязано выполнить именно эту задачу.

4.2.1 ЗАХОД САМОЛЕТОВ НА ЦЕЛЬ

Самолеты, выполняющие задачи по перехвату или штурмовке, размещаются на своем краю игрового поля (либо на случайном, если по условиям сценария своей стороны у них нет). После размещения формирование выполняет задачу по заходу на цель.

Заходящий на цель самолет имеет право пролететь неограниченное расстояние по игровой зоне. Считается, что самолет пролетает высоко над поверхностью планеты и поэтому перелетает через элементы ландшафта, занятые врагом зоны и прочие отряды (иными словами, игнорирует при движении три этих фактора!). Точно так же и наземные отряды игнорируют авиатехнику при движении. Учтите, что самолеты не имеют права штурмовать прочие отряды. Самолет должен двигаться главным образом прямо в том направлении, куда он направлен, и направление меняет только путем выполнения виражей. Самолеты по способности закладывать такие виражи делятся на три нижеописанных класса. Это истребители, бомбардировщики и истребители-бомбардировщики. Класс маневренности

самолета указывается в таблице данных вместо скорости.

Истребители: могут повернуть на 90 градусов после каждых 30 см полета. После выполнения виража истребитель должен пролететь 30 см прежде чем сможет вновь свернуть.

Бомбардировщики: могут повернуть на 45 градусов после каждых 30 см полета. После выполнения виража бомбардировщик должен пролететь 30 см прежде чем сможет вновь свернуть.

Истребители-бомбардировщики: маневрируют как бомбардировщики при выполнении штурмовки (из-за большой ракетно-бомбовой нагрузки) и как истребители во всех прочих случаях.

4.2.2 АТАКА САМОЛЕТАМИ

После выполнения захода на цель самолеты имеют право атаковать. Выполняющий штурмовку самолет может атаковать наземное формирование. Выполняющий перехват самолет может атаковать авиаформирование. Считается, что самолеты находятся в воздухе достаточно высоко, чтобы игнорировать любые элементы местности, перекрывающие линию видимости при стрельбе по любой цели, а правило перекрестного огня к атакам самолетов не применяется. За этим исключением результат атаки обсчитывается по обычным правилам стрельбы.

После выполнения атаки формированием его миссия завершается. Формирование остается в игре до фазы окончания хода, в которой оно должно выполнить выход из боя и покинуть игровую зону (см. 4.2.6).

4.2.3 АТАКА ВОЗДУШНЫХ ЦЕЛЕЙ

Некоторые виды оружия имеют противовоздушный тип ведения огня (АА-тип), который используется только и исключительно для атаки воздушных целей. Самолет имеет право стрелять по самолету либо в случае ведения зенитного огня, либо во время выполняемой в рамках перехвата атаки. Наземные отряды могут атаковать только в случае ведения зенитного огня и не имеют права обстреливать авиаотряды во время выполнения своих боевых задач (это правило предотвращает «вынос» авиации наземными силами до того как самолеты смогут выйти из боя).

Бросьте на попадание кубик согласно значению АА. Если выстрел попал, то самолет должен бросить кубик на защиту и выяснить, не уничтожен ли он. Правило перекрестного огня к самолетам неприменимо.

При выбрасывании броска на защиту истребители и истребители-бомбардировщики имеют право «уклониться от огня». Уклонение от огня означает, что пилот отчаянно меняет курс самолета в надежде избежать вражеского огня. Выбрать «уклонение от огня» обязаны все отряды формирования, либо его не выбирает ни один отряд. Уклоняющийся от боя самолет получает бросок на защиту 4+ вместо обычного броска на броню, но теряют возможность атаковать, если еще не сделали этого (заняты уклонением от вражеского огня). Поместите на самолет подходящую метку в знак того, что стрелять он не может.

4.2.4 ЗЕНИТНАЯ АТАКА

Зенитное (АА-) оружие разрабатывалось с целью защиты от самолетов противника, и потому способно вести огонь по зашедшему на цель самолету до того как он атакует. Это называется зенитным огнем. Учтите, что выполняющий штурмовку самолет с АА-вооружением на борту имеет право атаковать им перехватчики противника, оказавшиеся в секторе обстрела этого оружия. Ведение зенитного огня не снимает с наземного формирования статуса дозорного. Отряды, относящиеся к идущему походным порядком или разбитому формированию, не могут вести зенитный огонь. За этим исключением зенитный огонь является «неплановой» атакой и ведение зенитного огня не мешает позже на том же ходу атаковать этим отрядом. Более того, зенитное орудие имеет право нанести любое количество зенитных атак за ход по различным авиаформированиям, не превышающее количества одного удара орудия по каждому формированию.

При стрельбе по авиаотрядам не требуется проверки линии огня, т.к. считается, что высоколетящие самолеты видны всем отрядам. Проводите зенитные атаки одним отрядом за раз в любом порядке.

Вооруженные зенитным оружием наземные отряды могут обстреливать самолеты, когда те пролетают над ними. Это отображается тем, что зенитное орудие имеет право выстрелить в авиаформирование, попавшее в пределы досягаемости в ходе выполнения захода на цель или выхода из боя, даже если после окончания атаки самолеты уже не находятся в пределах досягаемости. Результаты атак, нанесенных при выполнении выхода из боя, рассчитываются по достижении самолетами края зоны, перед снятием с игровой зоны «в связи с убытием на авиабазу». Отряд, стрелявший по самолетам в ходе выполнения ими захода на цель, в ходе их выхода из боя обстреливать их права не имеет.

4.2.5 ПЕРЕБРОСКА НАЗЕМНЫХ ВОЙСК

Обладающий транспортной вместимостью самолет называется транспортным и

способен подбирать и высаживать наземные отряды. Перебрасываемые отряды находятся вне игрового поля погруженными на транспортный самолет до того момента как он будет выставлен на игровом поле. Любые подобранные и увезенные из игровой зоны транспортным самолетом отряды имеют право позже вернуться в игру на том же самолете. Перевозящий войска транспортный самолет должен считаться выполняющим штурмовку наземных целей. Транспортные самолеты рассматриваются как боевые машины-транспорты и могут перебрасывать отряды только из других формирований, в том случае если все формирование способно уместиться в транспорте (см. 3.1.3). Если транспортный самолет гибнет при переброске отрядов, то все перевозимые им войска тоже погибают (перебрасывать на защиту в этом случае нельзя!).

Транспортные самолеты могут подбирать и высаживать груз двумя способами: после посадки или в ходе авиаштурма.

Посадка: транспортный самолет может сесть после захода на цель и обстрела всеми зенитными орудиями врага. При посадке на опасный ландшафт необходимо бросать тест на опасность местности. После приземления все перебрасываемые отряды имеют право выгрузиться и разместиться в радиусе 5 см от самолета (глиссеры и отряды с прыжковыми ранцами можно размещать в радиусе 15 см, т.к. они считаются высаживающимися при заходе самолета на посадку). Соответственно, севший транспортный самолет имеет право взять на борт все (умещающиеся внутри, разумеется) отряды в радиусе 5 см. После погрузки или выгрузки любых отрядов самолет имеет право провести штурмовку наземных целей. Помните, что применяющиеся к высадившимся из боевой машины-транспорта отрядам ограничения применяются и к высадившимся из транспортного самолета (т.е. на том ходу, на котором высадились, они не имеют право выполнять боевые задачи, но могут стрелять вместе с самолетом – см. 3.1.3).

Будучи на земле самолет рассматривается во всех аспектах как наземный отряд с равной нулю скоростью (т.е. не имеющий права перемещаться). На том ходу, на котором выполнена посадка, самолет не имеет права выполнять боевые задачи. Если самолет вовлекается в штурм и проигрывает его, то автоматически уничтожается. Будучи на земле самолет имеет право выполнить выход из боя и покинуть игровую зону в фазе окончания любого хода, в том числе и того, на котором приземлился.

Авиваштурм: транспортный самолет имеет право сесть как описано выше, а затем он вместе с выгрузившимися отрядами имеет право вместо стрельбы провести штурм. В этом случае самолет и все отряды имеют право входить в занятую врагом зону как в ходе штурма. Самолет и выгрузившиеся из него отряды рассматриваются как единое формирование на все

время штурма, так же как выгрузившиеся из боевой машины-транспорта отряды. Если самолет в штурме проигрывает, то считается уничтоженным, однако все выгрузившиеся отряды могут отступить обычным образом.

4.2.6 ВЫХОД САМОЛЕТОВ ИЗ БОЯ

В фазе окончания хода все не приземлившиеся самолеты обязаны покинуть игровую зону. Имеют право покинуть поле боя и севшие самолеты. Покинуть зону можно через любую сторону игровой зоны. Просто перемещайте самолет как в ходе выполнения захода на цель до тех пор пока он не достигнет края игровой зоны. Это называется выходом из боя, и осуществляется в самом начале фазы окончания хода, до сосредоточения наземных формирований.

4.2.7 МЕТКИ ВЗРЫВА

Самолеты получают метки взрыва сходным с прочими отрядами образом, однако действуют они по-другому. Приведенные ниже несложные правила отражают время, необходимое на довооружение и на дозаправку авиатехники после выполнения боевых задач.

Самолеты получают метки взрыва при следующих обстоятельствах:

- Все авиаформирования, подвергшиеся зенитному обстрелу, получают метку взрыва за «попадание под огонь». Формирование может получить только одну метку при заходе на цель и еще одну при выходе из боя, вне зависимости от того сколько отрядов из разных формирований его атаковали.

- Авиаформирование получает метку взрыва по метке взрыва за каждое сбитое формирование (или за каждую единицу урона, нанесенного боевой машине).

- Авиаформирование получает дополнительную метку взрыва за выход из игровой зоны не через свою сторону (так отражается вероятность быть атакованными при пролете над вражеской территорией).

Метки взрыва не разбивают и не подавляют авиаформирование, но и не дают сосредоточиться в фазе окончания хода. Вместо этого при следующем выполнении задачи как обычно выбрасывается тест на выполнение, но за каждую метку взрыва формирование получает модификатор -1 к броску (этот модификатор заменяет тот, который дается за наличие одного или нескольких меток взрыва).

После броска теста (вне зависимости от результата) все метки взрыва с формирования снимаются. Если тест пройден, боевая задача выполняется; если провален – не выполняется.

На севшие самолеты полученные ими метки взрыва действуют обычным образом, и они могут сосредоточиться в фазе окончания хода. Все дополнительные метки взрыва при последующем взлете будут самолетом «унесены» с собой.

4.3 ОРБИТАЛЬНЫЕ АППАРАТЫ

Большинство армий может использовать космические корабли для высадки отстреливаемых посадочных средств и нанесения потенциально опустошительных орбитальных ударов. Каждый тип космических аппаратов имеет таблицу данных, в которой приводится количество имеющихся на нем десантных модулей и оружия.

Космические суда 41-го тысячелетия громадны. Даже модель маленького имперского крейсера класса «Лунар» была бы в масштабе Еріс пяти метров в длину. Поэтому ни одна из сторон не имеет права включать в свои силы более одного космического судна.

Орбитальные аппараты в ходе выполнения боевых задач имеют право осуществлять орбитальные бомбардировки, наносить точечные удары и высаживать отряды, у которых имеется способность к орбитальному десантированию. Они могут выполнять все три задачи (если в принципе они могут их осуществить) одновременно, как часть одной боевой задачи – огромный экипаж позволяет выполнять одновременно множество действий.

4.3.1 ПЛАНИРОВАНИЕ ОРБИТАЛЬНЫХ ОПЕРАЦИЙ

Для выполнения орбитальных операций вам потребуется модель из Battlefleet Gothic, которая будет изображать орбитальный аппарат.

Орбитальные операции должны быть заранее спланированы как следует, поэтому каждая модель орбитального аппарата должна быть выставлена в самом начале битвы до выставления любых наземных отрядов. Если орбитальными аппаратами располагают оба игрока, то выставляют они их по очереди, и первым аппарат выставляет тот, у кого выше стратегический рейтинг. Орбитальные аппараты размещаются на своем краю игрового поля (либо на случайном, если по условиям сценария своей стороны у них нет) носом в любую сторону. По выставлении каждого аппарата игрок обязан вслух объявить, на каком ходу аппарат прибудет. Учтите, что этот ход не может быть секретным – космический корабль слишком велик, чтобы ускользнуть от внимания противника! Выбрать можно любой ход, начиная с самого первого. Однако ход, уже выбранный для другого аппарата, использовать нельзя, таким образом за один ход пройти над полем боя имеет право только один корабль.

В дополнение к сообщению о том, на каком ходу прибывает корабль, вы должны втайне от противника записать координаты зоны высадки могущих десантироваться с

орбиты отрядов (см. 4.4), а также координаты точек, по которым будут нанесены удары орбитальных бомбардировок. Игроки записывают данные по очереди, не подглядывая друг за другом.

Просто запишите на листке бумаги координаты зоны высадки и/или орбитальной бомбардировки, взяв за начало координат модель орбитального аппарата. Выбранные вами координаты определяют центральную точку зоны высадки и проводимых кораблем орбитальных бомбардировок. Например вы можете записать «Зона высадки в 60 см выше и в 30 см правее; а орбитальная бомбардировка в 45 см выше и в 30 см левее». Это означает, что вы отсчитаете 60 см от корабля вверх по игровой зоне, а затем еще 30 см вправо от этой точки – и получите координаты центра зоны высадки. А если отсчитаете вверх по игровой зоне 45 см от корабля, а затем еще 30 см влево от этой точки, то получите центр попадания орбитальной бомбардировки.

4.3.2 ВЫПОЛНЕНИЕ ОПЕРАЦИИ

Орбитальные операции выполняются в фазе выполнения боевых задач хода. Просто выбросьте тест на выполнение задачи аппаратом как за любое другое формирование. Если тест пройден, орбитальный аппарат имеет право выполнить орбитальную бомбардировку, нанести точечный удар или выполнить орбитальный десант по описываемым ниже правилам (см. 4.3.3, 4.3.4 и 4.4). После окончания всех атак и высадок модель космического корабля убирается. Если тест не пройден, то корабль не смог прибыть и его появление откладывается; вы вновь можете выбросить тест на следующем ходу, если только на этот ход не назначено прибытие другого корабля. Если ход занят, опаздывающий корабль может попробовать прибыть в ближайший свободный ход

4.3.3 ОРБИТАЛЬНАЯ БОМБАРДИРОВКА

Если орбитальный аппарат в состоянии осуществить орбитальную бомбардировку, это будет отражено в его таблице данных.

Орбитальная бомбардировка покрывает существенно больший район чем артобстрел, а поэтому требуется шаблон диаметром 12 см. По счастливому стечению обстоятельств это тот же размер, что и у артиллерийского шаблона (ordnance template), используемого в Warhammer40k, и если вдруг у вас такой есть, то мы советуем им и воспользоваться (да-да, выглядит так, будто мы это нарочно придумали). Если такого нет, то шаблон можно изготовить из пластика или картона.

Возьмите такой шаблон и выложите его так, чтобы центр был в точке с записанными

вами в начале игры координатами. Второй тест на выполнение задачи выбрасывать не надо – достаточно пройденного ранее.

Как только положение орбитальной бомбардировки становится известным, атакуйте все попавшие под шаблон отряды так же как и в случае с артиллерийским огнем по площадям (см. 1.9.8)

4.3.4 ТОЧЕЧНЫЕ УДАРЫ

Точечные удары можно наносить по боевым машинам (это единственная по своим размерам цель, которую можно увидеть из космоса). Выберите цель в любом месте стола, а затем атакуйте всеми атаками, доступными орбитальному аппарату. Вы можете атаковать несколько различных боевых машин, а можете сосредоточить огонь на одной из них по своему желанию. Учтите, что записывать перед игрой координаты точечных ударов не надо.

4.4 ОРБИТАЛЬНЫЙ ДЕСАНТ

Некоторые армии располагают возможностью высадить из орбитального аппарата на поверхность планеты наземные отряды с помощью специально переделанных транспортных средств. Эти транспортные средства используются главным образом для доставки войск с орбитального аппарата на поверхность планеты. Некоторые больше напоминают ракеты с экипажем, а не самолеты и разработаны специально для выстреливания с большой скоростью в планетарную атмосферу. В последний момент мощные реактивные тормозные двигатели гасят скорость приземления транспорта и позволяют транспорту с грузом успешно приземлиться. Высокая скорость, с которой движутся такие транспорты делает их практически неуязвимыми для огня противника вплоть до приземления. Это называется орбитальным десантом.

Любой способный десантироваться с орбиты отряд имеет об этом запись в своей таблице данных. Таблицы данных орбитального корабля содержат данные о типе и количестве способных к орбитальному десанту отрядов, которые корабль может нести на борту. Считается, что корабль перевозит и все грузы, необходимые для десантирующихся с орбиты отрядов. Десантирующие в игру с орбиты отряды и их груз (если он есть) до момента приземления находятся вне игровой зоны.

Орбитальный десант можно высадить на том же ходу, на котором вошел в игру перевозящий высаживаемые отряды корабль. Орбитальный десант осуществляется после выполнения всех орбитальных бомбардировок и/или точечных ударов. Возьмите один из десантируемых отрядов и выставьте его где-нибудь в радиусе 15 см от центра зоны высадки,

координаты которого были записаны в начале игры (см. 4.3.1). Затем отряд отскакивает в случайном направлении на 2Dcm (для определения этого направления мы советуем использовать кубик разброса (scatterdice) от GamesWorkshop, но подойдет и любой другой метод, используемый по обоюдному согласию). Все десантированные отряды имеют право сразу же выгрузиться, а могут остаться на борту и выгрузиться позже. Посадка или выгрузка считаются перемещениями при определении, вызывают ли они огонь дозорных формирований противника.

Продолжайте, пока не приземлятся все отряды, обладающие способностью десантироваться с орбиты и находившиеся на борту корабля. Отряды, выпавшие из боевого строя (вследствие разброса при посадке), обязаны вернуться в строй в ходе своей очереди выполнять боевые задачи (см. 1.2.1 и 1.6.1)

Попадающие в игру в ходе орбитального десанта отряды, которые оказались за пределами игровой зоны, считаются погибшими. Если отряд высадился на опасный или непроходимый тип местности, или на голову любого другого отряда (своего или чужого), или же в занятой врагом зоне, то считается что срабатывают бортовые автоматические навигационные системы и отклоняют курс посадки в сторону безопасной посадочной зоны, а сам отряд игроком-противником перемещается в ближайший подходящий район, где и считается приземлившимся.

Отряды, приземлившиеся в ходе орбитального десанта, имеют право в последующих фазах хода выполнять боевые задачи. В самом деле, отряды десантировались в ходе выполнения боевой задачи орбитальным кораблем, и имеют право выполнять свои задачи в тот же ход. Помните, что рассеявшиеся в ходе десантирования отряды должны в ходе выполнения боевых задач восстановить боевой строй. Приземлившиеся в ходе орбитального десантирования посадочные транспорты рассматриваются так же как приземлившиеся самолеты (см. 4.2.5) и могут взлететь в любой момент.

4.5 СЦЕНАРИЙ-УПРАЖНЕНИЕ «АЭРОКОСМИЧЕСКИЕ ОПЕРАЦИИ»

*«Сегодня денек у Крукфанга выдался удачный:
полно стрельбы и много скорости»*

Правила проведения аэрокосмических операций, как и вышеописанные правила применения боевых машин, являются довольно длинными и сложными. Поэтому для их усвоения будет лучше сыграть перед полноразмерными играми в данные ниже сценарии-упражнения. Они сосредоточены исключительно на использовании воздушной техники, так как именно эти правила и наиболее сложны и наиболее часто используются.

4.5.1 СМЕРТЬ С НЕБЕС!

В серно-желтых небесах Армагеддона орочьи «истрибомберы» сражаются с «тандерболтами» и «мародерами» Имперского флота в беспощадном танце смерти. Типичным примером этих боев является орочий авианалет на имперский бункерный комплекс командования 17с, место расположения командного пункта 2-го полка асгардских егерей Имперской гвардии. Более полудюжины орочьих «истримбомберов» из Искадрильи парней на «Смерть-взрывалках» Хартага атаковали комплекс и были перехвачены частями 222-го ударного авиакрыла перехватчиков Имперского флота. Развернувшийся воздушный бой признается многими классикой воздушных схваток всех войн за Армагеддон.

Группа орков: Два формирования по четыре «истрибомбера» каждое. Группа обладает стратегическим рейтингом, равным 3 и все формирования имеют значение инициативы 3+.

Группа имперских гвардейцев: одно формирование состоит из трех истребителей Имперского флота «тандерболт», два формирования из командного бункера и зенитной установки «гидра» каждое, а также формирование из трех САУ «василиск» и одной «гидры». Группа обладает стратегическим рейтингом, равным 2 и все формирования имеют значение инициативы 2+.

Игровая зона: составит квадрат со сторонами примерно от 90 до 120 см. Разместите ландшафт на основе обоюдной договоренности. Деталей можете вносить сколько захотите, но желательно, чтобы были как минимум пара холмов и либо район застройки, либо несколько рощиц, чтобы войскам было в чем или за чем скрыться.

Расстановка войск: первыми выставляются имперские гвардейцы, и они должны расставить все наземные формирования в любой точке игровой зоны. Воздушные силы обеих сторон в начале игры остаются вне игровой зоны.

Спецправила: см. раздел 3.4 в части «Мощь ВААААА!»

Условия победы: у игрока-орка есть три хода на то чтобы разрушить оба бункера и все три «василиска». Если получается, то орки выиграли, если нет – выиграли гвардейцы.

4.5.2 ПАДЕНИЕ «ГРОМОВОГО ЯСТРЕБА»

Улей Ахерон неожиданно пал на пятый день после вторжения на Армагеддон, пав жертвой измены не кого иного как фон Страба, бывшего имперского правителя планеты. Донесения разведки сообщали, что фон Страб находится в захваченном командном бункере на окраине улья. Небольшой отряд терминаторов из ордена «Саламандр» была отправлена туда на «тандерхоке» с целью захвата изменника. Терминаторы высадились прямо около

бункера, и быстро заняли комплекс, но обнаружили, что фон Страб уже исчез. Проблемы начались с того, что посланный для эвакуации терминаторов «тандерхок» попал в засаду орочьих «истрибомберов». Только легендарно прочная конструкция «тандерхока» и вовремя подоспевшая помощь в лице нескольких «тандерболтов» Имперского флота позволили «тандерхоку» уцелеть и подобрать терминаторов. Когда «тандерхок» вернулся на базу, у него работал только один двигатель, а все члены экипажа были ранены или убиты, а на фюзеляже насчитывалось более 250 пробоин от снарядов орочьих бигшут. Все посланные на задание терминаторы благополучно вернулись.

Группа имперских гвардейцев: один корабль орудийной поддержки «тандерхок» и формирование из четырех отрядов терминаторов Космодесанта, а также формирование из трех истребителей Имперского флота «тандерболт». Группа обладает стратегическим рейтингом, равным 5. Все формирования Космодесанта имеют значение инициативы 1+, а «тандерболты» - 2+.

Группа орков: Два формирования по три «истрибомбера» каждое, а также два формирования из командного бункера и зенитной установки «гидра» (силы изменников). Группа обладает стратегическим рейтингом, равным 3, формирования изменников-гвардейцев имеют значение инициативы 2+, все орочьи «истрибомберы» - 3+

Игровая зона: см. 4.5.1

Расстановка войск: первыми выставляются орки, и они должны расставить все наземные формирования в любой точке игровой зоны. Воздушные силы обеих сторон в начале игры остаются вне игровой зоны. Игрок-космодесантник может телепортировать терминаторов в бой (см. 2.1.17)

Спецправила: См. раздел 3.4 в части «Мощь ВААААА!» и раздел 1.15 в части «Да не познают они страха».

Условия победы: игрок-гвардеец выигрывает, если ему удалось в ближнем бою уничтожить оба бункера, а затем вытащить хотя бы один отряд терминаторов на «тандерхоке» из игровой зоны. Если просто уничтожены оба бункера, результат ничейный. Любой другой результат означает победу орков.

СУДНО ОГНЕВОЙ ПОДДЕРЖКИ КОСМОДЕСАНТА «ТАНДЕРХОК» (SPACE MARINE GUNSHIP "THUNDERHAWK")				
Тип	Скорость	Броня	Ближний бой	Огневой бой
Боевая машина, авиация	Бомбардировщик	4+	6+	4+
Оружие	Дальнобойность	Огневая мощь	Примечания	
Основное орудие	75 см	AT4+/AP4+	Строго носовой сектор обстрела	
2*спаренные	30 см	AP4+/AA5+	Строго носовой	

тяжелые болтеры			сектор обстрела	
спаренные тяжелые болтеры	15 см	AP4+/AA5+	Правый сектор обстрела	
спаренные тяжелые болтеры	15 см	AP4+/AA5+	Левый сектор обстрела	
<i>Устойчивость к повреждениям: 2. Эффект от критического попадания: плоскости управления повреждены, пилот потерял управление и «Тандерхок» рухнул, на борту все погибли. Орбитальный десант, Усиленная броня, Транспорт (может перевозить до 8 отрядов бойцов, девастаторов, скаутов, штурмовиков или мотоциклистов, терминаторов или Дредноутов Космодесанта. Отряды Терминаторов и Дредноутов Космодесанта занимают по два места каждый.</i>				

«ГИДРА» (HYDRA) ИМПЕРСКОЙ ГВАРДИИ (ШАБЛОН МЕТАЛЛИКУСА)				
Тип	Скорость	Броня	Ближний бой	Огневой бой
Бронетехника	30 см	6+	6+	5+
Оружие	Дальнобойность	Огневая мощь	Примечания	
2*спаренные скорострельные орудия «Гидра»	45 см	AP4+/AT5+/AA5+	-	
Тяжелый болтер	30 см	AP5+	-	

«ВАСИЛИСК» (BASILISK) ИМПЕРСКОЙ ГВАРДИИ (ШАБЛОН АРМАГЕДДОНА)				
Тип	Скорость	Броня	Ближний бой	Огневой бой
AV	20 см	5+	6+	5+
Оружие	Дальнобойность	Огневая мощь	Примечания	
«Эршейкер»	120 см	AP4+/AT4+ или 1BP	Огонь с закрытой позиции	
Тяжелый болтер	30 см	AP5+	-	
<i>Может стрелять обычным образом или по площадям. При стрельбе по площадям может использовать только огонь с закрытой позиции.</i>				

ИСТРЕБИТЕЛЬ «ТАНДЕРБОЛТ» (THUNDERBOLT) ИМПЕРСКОГО ФЛОТА (ШАБЛОН БАККИ)				
Тип	Скорость	Броня	Ближний бой	Огневой бой
авиация	Истребитель	6+	---	---
Оружие	Дальнобойность	Огневая мощь	Примечания	
Штурмболтеры	15 см	AP4+/AA5+	Строго носовой сектор обстрела	
Мультилазер	30 см	AP5+/AT6+/AA5+	Строго носовой сектор обстрела	
Ракеты под крыльями	15 см	AP4+/AA5+	Строго носовой сектор обстрела	
спаренные тяжелые болтеры	30 см	AT4+	Строго носовой сектор обстрела	
ОРОЧИЙ «ИСТРИБОМБЕР» (FIGHTA-BOMMA)				
Тип	Скорость	Броня	Ближний бой	Огневой бой
авиация	Истребитель-бомбардировщик	6+	---	---
Оружие	Дальнобойность	Огневая мощь	Примечания	
Тяжелые шуты	15 см	AP5+/AA5+	-	
Противатанковые ракеты	30 см	AT4+	-	

КОМАНДНЫЙ БУНКЕР				
Тип	Скорость	Броня	Ближний бой	Огневой бой

AV	Неподвижен	4+	6+	6+
Оружие	Дальнобойность	Огневая мощь	Примечания	
Болтеры	(15 см)	Стрелковое	-	
<i>Отряды не имеют права входить внутрь – нет места!</i>				

5.0 ИСТОРИЧЕСКАЯ СПРАВКА И ПРОТИВОСТОЯЩИЕ СИЛЫ

*«Мы стоим ныне на перепутье дорог,
одна из которых ведет к блистательной победе,
а вторая – к унижительному поражению.
Чтобы выбрать верную дорогу
мы должны сперва оглянуться,
какой дорогой мы пришли на перепутье...»
Комиссар Яррик*

Теперь, когда вы познакомились с принципами работы правил Еріс, пришло время поведать вам историю планеты, на которой происходит действие игры, а также обзор тех сил, которыми вы командуете. В этом разделе мы дадим краткое описание галактики 41-го тысячелетия, а затем – подробную историю катастрофического конфликта, который случился на имперском ульево́м мире известном как Армагеддон. И наконец, мы приведем подробные таблицы данных различных отрядов Космодесанта, Имперской гвардии и орков, сражающихся на этой планете. Будущие дополнения Еріс добавят новые наборы кампаний в систему Еріс и позволят вам использовать новые армии.

ЭПОХА ИМПЕРИУМА

«Во мрачной тьме далекого будущего есть только война!»

Уже в течение десяти тысячелетий раскинувшийся на просторах галактики Империи́ум человечества является бастионом человеческой расы. Это величайшая империя галактики 41-го тысячелетия, включающая в себя более миллиона миров с населением, составляющим несчетные триллионы. В течение долгих столетий Империи́ум держится, выживая в катастрофах, ересях и вторжениях чуждых рас, стремящихся истребить человечество. Всему этому он противостоит благодаря своим величайшим силам – бессмертному Благословенному Императору человечества и огромным армиям и флотам.

Хотя Император изранен и парализован, он все еще хранит и направляет человечество благодаря восстанавливающим экстрактам, эликсирам и бурлящим алхимическим газам Золотого трона Терры. С помощью своих психических сил Император направляет боевые корабли Империи́ума через кошмарную область искривленного пространства. Он предвидит вероятное будущее человеческой расы и направляет человечество так, чтобы оно смогло преодолеть многочисленные грядущие вызовы и испытания.

Без Императора Империиум не сможет перемещать армии и флоты в битву с врагом и подкреплять свою власть. Империиум деградирует в сотню маленьких империй, требующих власти, пока ксеносы и прочие чудовищные существа будут поглощать и уничтожать Человечество.

Напор врагов Императора сдерживается лишь стойкостью имперских флотов и оружием армий человечества. Миллионы солдат сражаются на тысячах миров против всевозможных врагов: от всепоглощающих тиранидских флотов-ульев и яростных вторжений воинственных орков до внутренних восстаний и мятежей.

Помимо гигантской мощи Имперской гвардии, наводят ужас и несут смерть врагам Императора обладающие сверхспособностями Космические десантники Адептус Астарес. Избранные Космодесанта – самая смертоносная боевая сила, которую человечество может послать в бой: даже несколько отделений таких генетически сконструированных воинов могут сокрушить намного превосходящую их численно армию врага. В холодных глубинах космоса гигантские линкоры, сопровождаемые армадами прочих судов, несут битву эльдарским пиратам-налетчикам и орочьим скитальцам.

Междоусобные войны являются обычным делом и зачастую с главной угрозой человечество сталкивается внутри себя. Мятежные правители, продажные командующие, одержимые ксеносами чиновники - и даже Примархи Космодесанта однажды выступили против своих братьев и пролили их кровь в далеком изорванном войнами прошлом долгой истории Империиума.

Империиум невообразимо обширен, он раскинулся на тысячи световых лет, пересечь которые можно только за несколько месяцев, а то и лет. Миллионы миров с миллионами разных культур составляют человечество, а открытие новых звездных систем и новых планет расширяет владения Императора и утоляет вечную человеческую жажду новых ресурсов и новых просторов.

Даже для соседних с Землей систем, Император и Империиум, который он воплощает – это всего лишь названия далеких, почти сверхъестественных сил, к которым обращаются, и которым молятся издавна. Многие жители за всю свою жизнь, борясь и работая, чтобы

выжить в бедствиях и напастях жизни 41-го тысячелетия, ни разу не слышат о существовании Империиума, кроме как в детских сказках. Для остальных же Империиум – это вполне вещественно, это железный кулак, сжимающий их судьбы, внушающий закон и порядок, которые должны исполняться для победы человечества.

Для выживания в эти бурные времена жизненно важны жесточайшая дисциплина и безжалостность. Это век великих перемен для человечества. С каждым прошедшим годом все большее и большее число людей обнаруживает в себе мощные парапсихические дарования. Если эти необузданные псайкеры не будут взяты под контроль или не будут истреблены, то хаотичные и ужасающие силы, невольно выпущенные псайкерами в наш мир, смогут уничтожить целые поселения и даже миры. А те, кто обладает достаточной мысленной силой и стойкостью духа, смогут быть обучены силами Империиума для использования этой необыкновенной мощи на благо человечества.

Те же, кому недостает силы воли, должны быть уничтожены. Граждане, обладающие парапсихическими способностями и предоставленные сами себе, часто становятся невольными пешками злобных существ варпа – те используют увеличенные психические силы необученных псайкеров для перебрасывания мостков между галактикой человечества и своим искривленным пространством Имматериума. Оттуда сущности варпа распространяют свою власть, забирая в рабство население целых планет и разрушая ткань Империиума изнутри.

Становятся частыми и другие мутации. Злокачественные эпидемии, приводящие к появлению уродливых и враждебных созданий, угрожают превратить человечество в расу дегенерировавших зверей, неспособных обороняться от противостоящих им сил. При вырезании всех психических и физических уродов колебаться нельзя, иначе человечество будет затоплено и поглощено действующими эволюционными процессами огромной мощи. Эти нетерпимые элементы должны быть сокрушены или каким-либо образом укрощены, если человечество собирается пережить трансформацию, ведущую в новую эпоху духовного и физического превосходства.

Даже при всей своей мощи Империиум не правит всей галактикой. Миры человечества вкраплены среди двухсот миллиардов составляющих галактику звезд. Внутри нечетких границ Империиума существуют островки восставших человеческих миров; области,

контролируемые боевыми вождями-ксеносами; колонии существ слишком равнодушных или примитивных для того чтобы беспокоить человечество или привлечь внимание боевых флотилий. Империиум постоянно находится в состоянии войны, иногда продолжая войны за расширение пределов, а иногда сражаясь с врагом, угрожающим выживанию всей человеческой расы.

Необъятные размеры Империиума делают бесплодными любые попытки сформировать более централизованную форму правления, чем Имперские командующие. Эти лица назначаются Адептус Терра править от имени Императора одной планетой или несколькими. В их обязанности входит взаимодействие с прочими слугами Императора и контроль над мутациями и ересью в своих владениях, но в целом они свободны применять Имперский Закон так, как сочтут нужным.

Над планетарными правителями и за их спиной существуют огромные организации, старающиеся сдержать бурлящую, постоянно угрожающую затопить Империиум, анархию. Бесчисленные клерки, писаря, логистики и архивариусы Администратума пытаются привнести хоть какую-то видимость порядка в бессистемную империю, записывая, запрашивая и анализируя поток информации из самых отдаленных уголков галактики.

Полки Имперской гвардии, состоящие из десятков тысяч солдат и танков, каждый день поднимаются по тревоге и перебрасываются в отдаленные зоны боевых действий; а их действия обеспечиваются миллионами квартирмейстеров и логистиков Департамента Муниториум. Космодесантники Адептус Астартес отправляют своих отборных бойцов на битву с чудовищами-ксеносами и изменниками-людьми, ведя свои войны и расширяя свои владения во имя Императора. Древняя Адептус Механикус в поисках древних технологий рассылает свои исследовательские флотилии на разведку и исследования, а потом эти технологии изучаются и расшифровываются их господами на Марсе.

Техножрецы ведут свой поиск, начавшийся задолго до прихода к власти Императора и начала Великого Крестового похода Воссоединения. Религиозные главы Министорума Земли, более широко известной как Экклезиархия, проповедуют Имперский Символ ревностной веры в Императора и неуклонную жертвенность во имя человечества и Империиума. Их Проповедники и Сестры Битвы несут свет Императора на миры, о которых человечество ничего не ведало уже несчетные тысячелетия, в то время как фанатичные

Исповедники побуждают правоверных граждан выдавать еретиков и неверующих, возглавляют охоты на ведьм в перенаселенных городах-ульях и в обширных пустошах.

Это кажущееся хаотичным болото войн и политики, веры и воздаяния, связывается воедино верностью Императору и общей целью выживания расы. Комплексные соглашения о торговле и покровительстве дают этим организациям общую основу, древняя преданность и древние долги обмениваются на преимущества и товары. Хотя борьба за власть и сильна, ни один мир или организация Империи не в состоянии противостоять ужасам, страшным человечеству, в одиночку. Несмотря на интриги и двурушничество, требование ресурсов и бесконечные войны и битвы, которые еще предстоят, человечество прорывается сквозь историю предрежденным курсом – к поражению или к величию.

Защита человечества Императором требует жертв – он не выживет на одних молитвах. Во время основания Империи, когда Император и его легионы Космодесантников принесли порядок в оставшийся от Эры Раздора хаос, было совершено предательство самого отвратительного рода. Самый доверенный полководец Императора, Гор, отвернулся от учения Императора и воспользовался силой, предложенной темными божествами, стремящимися поработить человечество.

Воцарились ужас и смерть, Империя же была разорвана междоусобной войной. Множество миров было опустошено, были истреблены целые армии, а силы Гора наступали на Терру – Империя оказалась на грани разгрома. В последний миг Императору удалось уничтожить изменившего Магистра войны в личной поединке, но и сам Император получил смертельные раны.

Для поддержания жизни в израненном теле Императора был разработан и построен огромный механизм, называемый Золотым трон. Используя таинственные методы и машинерию, деятельность которых ныне далека от понимания, Золотой трон выполняет свой мрачный долг. Золотой трон уникален в том, каким образом он выполняет нужды Императора – Император не может есть как все люди, а также пить, или дышать. Его жизнь перешла ту грань, до которой ее можно поддерживать подобными вещами мира смертных.

Единственный способ поддержания жизнедеятельности Императора – это человеческая жизненная сила, душа человека; и потребности Императора в ней огромны и

неутолимы. Но не каждый человек подходит для этой цели – донором души должен стать тоже не обычный человек, а кто-либо располагающий особыми психическими силами. Принесенные в жертву причудливой и архаичной машинерии Золотого трона медленно теряют в агонии сущность своей жизни, которая высасывается из их тел для поддержания Господина человечества. Каждый день Императору должны посвящаться таким страшным образом сотни жертв – если только Император, а с ним и Империи, и все человечество собираются выжить.

ПЕРВОЕ ВТОРЖЕНИЕ ГАЗКГУЛЛА НА АРМАГЕДДОН

«Армагеддон...

мир, само имя которого

стало символом войны и разрушения....»

Лорд-командор Солар Евгениан

В 941.М41 (40941) году орочий боевой вождь Газкгулл Трака вторгся на Армагеддон во главе огромного орочьего ВААААА! Мир-улей Армагеддон, ключевая планета сектора Армагеддон, лежит на галактическом северо-востоке примерно в десяти тысячах св. лет от Терры. Это жизненно важный узел навигационных каналов сектора Армагеддон, а тысячи его военных складов снабжают оружием имперские полки на несколько окрестных световых лет.

Потеря Армагеддона означала бы серьезную угрозу власти Империи в этой области галактики, что и подтвердилось вторжением мощной орды Хаоса в середине 41-го тысячелетия. Хотя эта битва титанов, известная ныне как первая Армагеддонская, давно стала историей, более близкий нам по времени конфликт проиллюстрировал насколько уязвим здесь контроль Империи.

На момент первого вторжения Газкгулла Армагеддон находился под управлением Верховного правителя Германа фон Страба, которого премьер-принцес Куртиц Маннгейм однажды охарактеризовал как «самую бесполезную грудку мяса и костей, уродившуюся за последние пять веков». Именно полнейшая неготовность фон Страба столь дорого обошлась Империи.

Даже когда в планетарной системе Армагеддона был замечен огромных размеров

космический скиталец, фон Страб ничего не сделал для его обследования и не доложил о нем в соответствующие имперские инстанции. Когда орки рухнули на западный континент Армагеддона Прим, фон Страб стал бросать свои СПО в бой по частям, и они закономерно были вдребезги разбиты многократно превосходящими силами орков. Армагеддон Прим в короткие сроки был сдан, его линии снабжения перерезаны, а орочьи воины по туннелям ворвались в его ульи. Это комиссар Яррик отдал приказ астропатам послать запрос о помощи; данный приказ стоил комиссару недовольства фон Страба и последующей ссылки в улей Аид. Однако в конечном счете именно этот поступок спас Армагеддон от захвата Газкуллом.

Фон Страб не придавал значения падению Армагеддона Прим, заявив, что орки ни за что не смогут пересечь широкую полосу джунглей, отделяющих их от Армагеддона Секундус. Фон Страб ошибался. Силы Газкулла хлынули из джунглей, начали огромный завоевательный поход, в ходе которого пересекли реки Стикс и Диаболус и двинулись на ульи Армагеддона Секундус.

Фон Страб приказал принцепсу Маннгейму возглавить своих титанов в битве против орочьих армий, без поддержки прочими силами. Маннгейму оставалось только подчиниться, хотя он понимал, что это приведет к разгрому его сил. Нанесшие оркам существенные потери, Легио Металлика были полностью истреблены противостоявшими им многочисленными орочьими гаргантами. Имперские силы на всех фронтах беспорядочно отступали.

Орки рвались вперед, атаковав улей Инфернус в самый разгар сезона бурь. Исчислявшиеся десятками тысяч беженцы брели по негостеприимным шлаковым дюнам, умирая под воздействием окружающей среды или становясь добычей бесчинствующих толп орочьих бизумных гонщиков, постоянно преследующих беженцев на их пути.

После поворота на юг орки разделились, наступая сразу на ульи Аид и Хельсрич. Когда орки осадили эти огромные города, фон Страб применил секретное оружие, обширный запас вирусных бомб из личного арсенала. Однако древние устройства во многих случаях оказывались неработающими; кроме того, несмотря на огромное число жертв среди незащищенных орков, из-за потерявших управление (и рухнувших на имперские оборонительные порядки или на лагеря беженцев) ракет погибло также и много людей. В

Хельсриче на переоборудованных супертанкерах за океан Бурь отправили тех, кто не мог сражаться; и с уходом последнего корабля оставшиеся мрачно поклялись оборонять свой город до последнего человека. Отряды камикадзе врывались в укрепления орков и приводили в действие самодельные взрывные устройства; докеры заваривали себя в бронированных кабинах своих кранов и сражались со рвущимися в город гаргантами. Битва была ожесточенной, но в конце концов орки заняли Хельсрич.

Хотя вся битва за Армагеддон носила яростный характер, в районе улья Аид конфликт вышел на новый уровень дикости и остервенения. Возглавляемые комиссаром Ярриком защитники улья Аид сражались как одержимые. Орки столь медленно продвигались вперед сквозь прочную оборону, что сам Газкгулл присоединился к атаке, возглавив свои силы. Так сформировалась сцена величайшего поединка характеров во всей войне.

Неделю за неделей Газкгулл пробовал все подсказываемые ему Горком и Морком уловки: проводил молниеносные удары и фланговые охваты, атаковал массовыми волнами войск и пытался сломить улей бомбардировками. Яррик находил противодействие любой уловке: высылал диверсионные отряды для разрушения осадных машин орочьего боевого вождя, контратаковал во фланг пытающихся прорваться через баррикады орков, и отступал перед отвлекающими атаками, заманивая орков в ловушки. Когда Газкгулл собрал всех своих командос в огромное диверсионное формирование, Яррик сколотил добровольческие отряды из рабочих, ранее обслуживавших лабиринт воздухо- и топливопроводов улья. Во тьме разыгралась беспощадная битва между наркотизированными до безумия психопатами и орочьими командос, из которой по словам очевидцев не выбрался живым ни один командо орков.

Пока Яррик и Газкгулл сражались за Аид, оставшиеся колонны орков катились на юг, к последним уцелевшим поселениям – Ахерону и Тартару. В Ахероне, который атаковали орки, обороняющиеся поклялись предпочесть сдачу в плен смерти. Такая решимость была замечательна, но в конечном итоге не понадобилась. Орки были разорваны в клочья грохотом рвущихся бомб и залпами гигантских орудий, а небеса в это время наполнились силуэтами «тандерхоков» Космодесанта. «Кровавые ангелы» были авангардом подкрепления; командующие войсками на Армагеддоне, отказавшись подчиняться фон Страбу, перешли под командование легендарного Данте. Фон Страб за свои преступления

против Имперума был арестован, но позднее ему удалось сбежать.

С появлением «Ультрамаринов», «Саламандр» и «Кровавых ангелов» ситуация на Армагеддоне изменилась. Фабрики Ахерона и Тартара штамповали технику и оружие тысячами единиц, а космодесантники начали отбрасывать орков на южном направлении. Если бы Газкгулл обратил внимание на юг и разработал бы срочные меры для расстраивания этой внезапной контратаки, то Армагеддон еще мог бы пасть. Однако осада Аида стала чем-то большим чем просто военная цель. Непреклонное сопротивление Яррика бросало вызов способностям Газкгулла и его репутации боевого вождя – а такой вызов не принять он не мог. Орочий вождь собрал все имевшиеся в наличии банды бойцов в своей армии и всей этой неодолимой силой обрушился на улей Аид, со всей ненавистью, которая может быть у орка для своего величайшего противника. Несмотря на урезанные до предела нормы, запасы улья практически исчерпались, и видя массы орков, готовящих наступление, Яррик пришел к выводу, что город не удержится. Тех, кого могли, эвакуировали с помощью дерзких челночных полетов при постоянном риске столкнуться с орочьим зенитным огнем и с их перехватчиками.

Космодесантники прибыли к улью Аид слишком поздно для его спасения, уничтожая орков даже тогда, когда те перекрывали десанникам пути к отступлению. Яррик был почти сражен, но его железная воля помогала ему не поддаваться практически смертельным ранам. В то время когда судьба Аида была еще неясна, проявились новые стороны военного искусства Газкгулла. Массы подкреплений орков хлынули с запада в направлении на находящийся к югу Тартар. Если бы Тартар был взят, то промышленная мощь юга была бы сокрушена, а орки смогли бы без особых усилий укрепить свои позиции в то время как имперские армии наступали бы с севера.

В тот момент, когда орки штурмовали укрепления Тартара, а их авангарды уже пробивались по улицам города-улья, свой ход сделал Данте. Переправив своих «Кровавых ангелов» обратно на орбитальные суда, он возглавил массированный штурм, выбросив десант из орбитальных капсул в самую середину орочьих порядков. Даже при ужасающем количественном превосходстве орков, десантники устроили дикое избиение всех орков, имевших несчастье оказаться поблизости.

Подстегиваемые своим праведным гневом, «Кровавые ангелы» вырубали едва не

половину всей армии орков, и по слухам, правда, позже не подтвердившимся, был зарублен сам Газкгулл. Оставшись без вождя и будучи окруженными со всех сторон имперскими силами, орки отказались сдаться. Некоторые бились до смерти, остальные незаметно ускользнули в шлаковые пустоши и постепенно направились в расположенные между двумя континентами Армагеддона джунгли.

Как обычно и бывает в случае с орками, зеленокожих на Армагеддоне так и не удалось полностью вывести, и навряд ли это вообще когда-нибудь удастся. Орки продолжают плодиться в глуши джунглей и в руинах разрушенных городов-ульев только для того чтобы стать добычей имперских команд по зачистке. Улей Аид и поныне лежит в руинах, а отстройка Тартара и Инфернуса только-только начата. Наследие Второй Армагеддонской по сию пору у всех на глазах.

ВТОРОЕ ВТОРЖЕНИЕ ГАЗКГУЛЛА НА АРМАГЕДДОН

«Я еще вернусь...»

Боевой вождь Газкгулл Трака

После разгрома на Армагеддоне Газкгулл не сидел сложа лапы. Вернувшись в свою твердыню – сеть систем в секторе Голгофа, контролируемых его силами – он продолжил воплощение в жизнь своего генерального плана, который много лет назад ему поведали Горк и Морк. Если Имperiум после войны и допустил ужасную ошибку, то это сочтя Газкгулла разгромленным. Это было далеко не так. Божества орков сообщили ему (во всяком случае он говорил, что сообщили), что для того, чтобы уничтожить врага, необходимо его узнать. Война стала для Газкгулла способом понять, как Имperiум отреагирует и что будет предпринимать в случае крупного вторжения. По сути Газкгулл сделал чуть больше чем просто пробу сил обороны Имperiума.

В последовавшие за войной десятилетия Газкгулл продолжал следовать своему генеральному плану. Поняв в имперской стратегии все, что было нужно, он начал отработку тактики, которая привела бы к поражению его противника. Так как он не захотел привлекать к себе повышенного внимания, эти эксперименты носили меньший масштаб нежели на вторжение на Армагеддон. С 945 по 959.M41 Имperiум получил множество докладов о мелких налетах и нападениях на имперские базы и аванпосты, которые Газкгулл Трака возглавлял лично.

А затем в 962.М41 была уничтожена имперская военная база на Буке III, ракетами, выпущенными с замаскированной на астероиде базы орков. Астероид попал в систему из внешнего космоса и миновал незамеченным все имперские сенсоры до самого запуска ракет по ничего не подозревавшему аванпосту. В 972.М41 имперский агромир Чигон XVII был захвачен крупными силами орков, как подозревают, под командованием Газкгулла. Несмотря на то обстоятельство, что оборонявшиеся силы Имперской гвардии были превосходно оснащены танками и прочей техникой, они были разгромлены орками в ходе длительной диверсионной кампании, выявившей полную бесполезность имперской обороны. В 986.М41 имперский боевой крейсер «Блистающий путь» с сопровождающими кораблями эскорта были целиком потеряны в ходе внезапного удара орочьих пиратов, которых вновь возглавлял Газкгулл. Были направлены силы для ответного удара, но к моменту их прибытия орки уже исчезли.

Относительно недавно Газкгулл объединился с орочьим боевым вождем Наздрегем Уд Урдгрубом для ужасающего штурма имперской планеты Писцина IV. Орки воспользовались ранее неизвестным устройством для телепортации, позволившим перебросить войска прямо на планету с находящегося на приличном расстоянии от нее космического скитальца. Имперский гарнизон был захвачен врасплох и только присутствие космодесантников из ордена спасло Писцину от падения перед ордами ксеносов.

Однако второй разгром не имел особых последствий для Газкгулла так как с окончанием постройки и тестирования своего «телипортёра» он наконец полностью подготовился к тому, чтобы обрушить все свои силы на Империум. План, воплощавшийся на протяжении полувека, наконец был готов принести свои плоды...

Тем временем на Армагеддоне в 948.М41 началось длительное исследование боеготовности и оборонительной мощи планеты. В свете стратегического значения Армагеддона для Империума Адептами Терры был отдан приказ о начале обширных работ по обеспечению безопасности системы Армагеддона в случае будущих нападений. Флотское командование сектора было переведено в систему Армагеддона, а флотские причалы в доке св.Йовена были перестроены и расширены для возможности принимать межзвездные боевые суда всех типов.

Кроме того, на дальних подступах были основаны три станции слежения с постоянным дежурством, названные в честь трех великих героев второй армагеддонской – «Маннгейм», «Данте» и «Яррик». Наземные и орбитальные укрепления были перестроены и в значительной степени усилены, по всей системе были расставлены минные поля, а также было отдано распоряжение существенно увеличить число кораблей и мониторов в системе.

На самом Армагеддоне начался долгий процесс восстановления разрушенных ордами Газкгулла городов-ульев. Процесс, который несмотря на привлечение огромного ресурсов и рабочей силы, остался неоконченным даже пятьдесят лет спустя. Отчасти это связано с ростом числа полков обороны, набранных за это время, несмотря на уменьшение десятины полков Армагеддона, которые следовало отправлять в Имперскую гвардию. Править Армагеддоном был назначен военный совет, включивший в себя высокопоставленных представителей Имперских гвардии и флота, Департамента Муниториум и Адептус Механикус, Экклезиархии и правителя каждого из крупнейших ульев Армагеддона. Совет возглавил генерал Имперской гвардии Куров, уважаемый ветеран крестового похода Баккуса. С 949 по 978.М41 генерал Куров координировал ряд кампаний по ксеноциду, проводившихся по всей полосе джунглей, лежащих между Армагеддон Прим и Секундус, а также на скованной льдами планете Хозин с целью уничтожения очагов орочьей заразы, появившихся и расширившихся вследствие вторжения Газкгулла. Прошло пятьдесят лет, и Армагеддон восстал из пепла, его укрепления стали сильнее прежнего. Но этого все еще было недостаточно.

Первыми признаками грядущей бури стал ряд нападений на окружающие Армагеддон системы, и ряд прочих миров неподалеку. Сперва подвергся грабежам орочьих пиратов соседний мир Минерва; затем таким же образом был атакован агромир Руис. За несколько месяцев число прибывших на Армагеддон торговых судов несмотря на все возможные усилия Имперского флота сократилось наполовину. Это выглядело так, будто невидимый противник знал, что имперские силы связаны необходимостью оборонять систему Армагеддона и не могут патрулировать сектор с необходимой степенью свободы. Почти что через ночь пиратские налеты превратились в атаки на аванпосты, а затем и на слабозащищенные колонии и спутники. Вскоре началось и полномасштабное планетарное вторжение. За 24 часа столько же имперских миров подверглись ударам, а астропаты Армагеддона без конца получали донесения о все новых атаках орков. Каждое обращение к Таро Императора показывало кровопролитие, разрушение и знак Зверя Оживающего.

Поползли слухи, что Газкгулл вернулся отомстить, и вскоре даже самый закоснелый бюрократ не мог отрицать, что сектор охватывает необъятных размеров орочий ВААААА! После того как тактическая группа Траяна, сражавшаяся с орками в системе Десдены, была по достоверным сведениям уничтожена, генерал Куров кинул клич окрестным имперским полкам и орденам Космодесанта собираться на защиту Армагеддона. В день праздника вознесения Императора, спустя пятьдесят семь лет со дня первого вторжения орков, зонды-прорицатели зарегистрировали мощный разрыв Имматериума, означавший то, что флот орков вырвался в нашу реальность и орды Газкгулла вновь опустятся на Армагеддон. Сигнал тревоги со станции слежения «Данте» оборвался на середине передачи, так как мимо пронеслись уже сотни орочьих кораблей.

Последние донесения станции слежения сообщали о движении орочьего флота в систему, флот включает в себя 50 орочьих крейсеров и более 300 судов эскорта в сопровождении как минимум четырех космических скитальцев. Силы Армагеддона были приведены в полную боеготовность, и семь крейсерских эскадр во главе с двумя линкорами класса Апокалипсис «Воля Его» и «Триумф» в 24 часа отбыли из доков св.Йовена. Имперский флот под командой адмирала Пэрола вступил в бой пять дней спустя, поймав авангардные части противника в засаду вокут мира высокой гравитации Пелусидар.

Шестьдесят орочьих штурмовых судов превратилось в ничто под имперским огнем уже в самом начале боя, ни один имперский корабль при этом не погиб. А потом корабли Пэрола были атакованы мощными эскадрами орочьих «штурмовых крейсиров» и целыми роями «истрибомберов», мчащимися впереди основных сил орочьего флота. Имперские суда сражались отважно; их орудийные батареи превращали грубые орочьи суда в хлам; рыскающие лучи лазеров испепеляли «истрибомберов» волну за волной.

Несмотря на это орочий флот все еще превосходил имперский в шесть раз, и имперские суда постепенно были отброшены. Орки проводили самоубийственные броски на виду имперских орудийных линий с беспредельной яростью, теряя дюжину своих судов в обмен на один имперский корабль. В самом разгаре битвы Пэрол получил срочные сообщения со станций слежения «Маннгейм» и «Яррик», предупреждающие о приближении к границам системы еще трех орочьих флотилий. Почти в тот же самый момент пять орочьих «штурмовых крейсиров» взяли в вилку и повредили «Триумф» шквальным артогнем и массированными телепортационными атаками. Понимая, что его долг состоит в сохранении

флота для длительного конфликта, адмирал Пэрл неохотно командовал общим отступлением.

Обреченные станции слежения были сметены несколькими часами позже. По их последним подсчетам общий флот орков насчитывал 2000 с лишним кораблей и самое меньшее двенадцать космических скитальцев – самое большое количество скитальцев за все десять тысяч лет существования Империиума, вторгшееся на мир Империиума. Адмирал Пэрл, команда которого уменьшилась до пяти эскадр крейсеров и единственного функционирующего линкора, не мог предпринять ничего большего чем проведение атак в стиле «удар-отход» по бесчисленным орочьим армадам на их пути вглубь системы. Имперские подкрепления должны были вскоре прибыть, и тогда Пэрл мог бы надеяться на то, что попытка отбить у Газкгулла контроль над космическим пространством будет иметь шансы на успех.

А пока корабли эскорта и легкие крейсера Пэрла изматывали орков как могли, рассеивая и оттягивая их на себя, заманивая в ловушки и на минные поля – делая все, что было в их власти для ослабления волны орочьих машин, ворвавшейся в систему. К своему ужасу корабли Имперского флота обнаружили десятки грубых астероидных крепостей, или «Каменюк», в обычно уязвимом хвосте орочьих флотов. Эти тяжеловооруженные орудийные платформы оказалось тяжело атаковать в лоб, а само наличие такого необыкновенно большого их числа казалось иллюстрирующим какие-то сложные замыслы в действии.

На удивление, орки не повернули в сторону для захвата доков св.Йовена. Вместо этого они подвергли доки шестидневной бомбежке по мере прохождения орочьих флотов, разнообразившейся беспрестанными атаками эскадр штурмовых судов. Бойцы орков с успехом закрепились в нижних отсеках доков и хотя здание осталось в руках имперских сил, из-за постоянных орочьих налетов и бомбежки оно получило множество повреждений и стало полностью бесполезно. Лишь прибытие (в ходе дальнейшего развития кампании) инквизиторских команд Ордо Ксенос по зачистке принесло успех попыткам выбить орков обратно в ямы-хранилища изотопов в основании станции.

На самом Армагеддоне последние недели перед прибытием орочьих флотов были наполнены яростными приготовлениями. Легионы титанов прогревали свои древние термоядерные реакторы и занимали оборонительные позиции вокруг городов-ульев, не сводя

глаз-сканеров с небес. Полки Имперской гвардии сосредотачивались и окапывались. Космодесантники из более чем двадцати орденов распределялись по горам и пустошам, готовясь встретить ксеносов. Имперские торговые суда ежедневно избегали все сильнее сжимавшейся хватки орочьих кораблей, чтобы доставить еще подкреплений на планету. Последний севший транспорт принес человека-легенду, комиссара Яррика. «Сам старик» вступил на Армагеддон первый раз за двадцать лет под восторженные приветствия местного населения.

Старый комиссар встретился тем же вечером с военным советом и дал несколько советов насчет самых последних тактических и стратегических приемов Газкгулла, строго предупредив при этом об опасности недооценки умений боевого вождя. Многие говорили, что он состарился и устал, согнулся под тяжестью жуткой перспективы грядущего вторжения. А те, кто хорошо его знал, видели яростную решимость, все еще пылавшую в его единственном глазу. Генерал Куров всегда был известен своим умением судить о людях в бою, и он был впечатлен напором и разумностью Яррика. Он предложил Яррику возглавить военный совет на все время кризиса, и ко всеобщему облегчению комиссар согласился.

Спустя шесть недель после входа в систему Армагеддона огромная армада сил Газкгулла вступила в битву с космическими станциями и орудийными платформами на высокой орбите планеты. Те, кто надеялся, что мощные орбитальные укрепления смогут сдержать орков, вскоре оказались обмануты в своих надеждах. Битва на орбите кипела три дня и две яростные ночи, и к исходу третьего дня небеса наполнились дымными следами орочьих посадочных модулей и раскаленными метеорами штурмовых кораблей, прорезающих небеса. Улей Аид, все еще бывший в руинах после прошлой войны, погиб первым. В осуществление своей ужасной мести Газкгулл не стал вновь биться за Аид. Вместо этого улей и все его обитатели были раздавлены гигантскими астероидами, сброшенными с висящих на орбите космических скитальцев. Этот акт бессмысленного уничтожения стал лишь прелюдией к грядущему кровопролитию.

В то время как восточные горизонты освещали пожары Аида, первые орочи десантные легионы столкнулись с имперскими силами близ Вулкана, Ахерона и Трясины Смерти. Наземные лазерные и ракетные установки уничтожали жуткое количество приземляющихся орков, но выжившие перегруппировывались и штурмовали укрепления с такой дикой яростью, что вскоре все больше и больше орд стало высаживаться

невредимыми. С гор Паллидус и из экваториальных джунглей на соединение с растущими ордами ринулись дикие орки. Там где укрепления оказывались слишком мощными для лобового штурма, огромные толпы орков и их боевые машины телепортировались с находящихся на орбите космических скитальцев прямо в центр битвы. После того как на третий день высадки силы противовоздушной обороны окончательно умолкли, Яррик приказал бросить в бой всю уцелевшую авиатехнику Армагеддона в отчаянной попытке успеть уничтожить как можно больше орд орков, пока те еще не приземлились.

В серно-желтых небесах над Армагеддоном переплелись закрученные инверсивные струи – там схватились тысячи орочьих «истрибомберов» и имперских «тандерболтов» и «фурий». У имперской техники было преимущество в том, что она могла возвращаться на укрепленные авиабазы для дозаправки и довооружения, тогда как оркам приходилось оставлять достаточно топлива, чтобы смочь подняться обратно на космический скиталец или «корабль ужаса». Но вскоре орки создали наземные базы, и ход битвы стал складываться не в пользу доблестных имперских пилотов, так как растущую численность орков было все тяжелее сдерживать.

Пять дней спустя после высадки, когда воздушные бои достигли самого большого накала, внезапно пал улей Ахерон, захваченный с помощью внутренней измены. Обрывочные доклады говорили о диверсиях на сетях энергопередачи и о хлынувших в самое сердце мегаполиса орках, выбравшихся из потайных туннелей. Инициатором этих подлых преступлений оказался не кто иной как печально известный военный преступник фон Страб. Он возглавил улей в качестве его нового правителя, провозгласив, что трон Армагеддона – это его божественное право. Отряды жестоких орков стояли рядом, готовые заткнуть любого, кто будет возмущаться и ставить под сомнение решение фон Страба.

Прискорбно, но множество старой знати Ахерона приветствовали фон Страба будто пропавшего без вести государя, предпочтя деликатно не заметить того факта, что вернулся он заодно с самыми опасными ксеносами, которых когда-либо видела галактика.

В то время, когда пал Ахерон, многочисленная орочья пехота прорвалась через укрепления площадью в двадцать квадратных миль на вершине Монт-Вулкана и оказалась прямо у пригородов улья Вулкан. Семнадцать гарнизонных полков армагеддонского ульевого ополчения бежали, и оркам досталось множество оружия и нетронутых

укреплений. Вскоре Вулкан оказался в осаде, будучи окружен кольцом орочьей стали и беспрестанно бомбардируем захваченными макропушками и заградительными бомбами.

За Болотом Смерти война шла с большим успехом. Титаны легионов Темпестор и Викторум с полками поддержки Скитариев практически уничтожили племя Черного огня в трехдневной битве, проходившей на Антрандской долине. Но орочьи посадочные модули сыпались с небес бесконечным ливнем, и бои распространялись по Армагеддону как лесной пожар до тех пор пока каждая фабрика и ульевый коплекс не были втянуты в сражение. Во многих местах атаки орков удалось отбить, но орки вновь и вновь перегруппировывались и через несколько часов бросались в новую атаку, растягивая линии обороны до предела.

Как и предсказывал Яррик, стратегия Газкгулла срабатывала со смертоносным успехом. Орки железной хваткой удерживали небеса над Армагеддоном, орбитальные бомбардировки и «истрибомберы» обрушивались на имперские силы при любой попытке сформировать линию обороны, сковывая их до тех пор пока не производились новые высадки для их окружения. Там, где орков численно превосходили, они переходили к диверсионной войне, ударяя по врагу и отступая в суровые пустоши до того как мог быть нанесен ответный удар. Газкгулл хорошо усвоил уроки Чигона XVII, и намеренно так спланировал боевые действия, чтобы битва носила очаговый и беспорядочный характер; именно те условия, в которых банды орочьих бойцов чувствовали себя как рыба в воде, а имперские полки лишались поддержки и взаимодействия, необходимых для нанесения действенных ответных ударов. Единственной силой, постоянно громившей орков, оставались Адептус Астартес, и космодесантники неустанно прочесывали глубокие тылы в ходе своих операций по поиску и уничтожению зеленокожих при первой возможности.

В то время, когда битва уже кипела вовсю, Газкгулл привел в действие еще один тщательно подготовленный сюрприз. Невероятным образом, десятки насчитанных кораблями Пэрола астероидных крепостей начали сходить с орбиты. Замедляемые мощными силовыми полями, ракетами и модифицированными тяговыми пушками, орочьи «каменюки» осуществляли посадку в зелени экваториальных джунглей и по всем континентам Прим и Секундус. Многие были уничтожены противовоздушным огнем или катастрофами, но каждая из уцелевших становилась бастионом орков, точкой сосредоточения и готовой крепостью.

Помимо огромных артиллерийских и ракетных батарей в «каменюках» были смонтированы и гигантские телепортационные установки, вроде тех, что Газкгулл впервые использовал в кампании на Писцине. Эти установки занимались переброской подкреплений оркам, включающих гарганты и тяжелую артиллерию, льющихся бесконечной рекой. Комиссар Яррик лично возглавил атаки кадианских штурмовых отрядов, уничтоживших при поддержке титанов Легио Металлика и Легио Игнатум несколько таких «каменюк», но в кровавых битвах за многие из оставшихся в час расходовалось по несколько целых полков. Весь остаток войны космодесантники несли на себе всю тяжесть уничтожения орочьих крепостей при каждом удобном случае, а орден «Саламандр» заработал особые почести за то, что успешно уничтожил крепости в долине реки Хемлок.

Орки, непонятно зачем, провели высадки и в Огненных пустошах и Мертвых землях – на севере и востоке главного континента Армагеддона. Даже Яррик был озадачен: эти неприветливые, заброшенные земли всегда считались необитаемыми и абсолютно бесполезными. Ценность их для Газкгулла стала ясной спустя несколько недель, когда сотни подводных транспортов размером с танкер всплыли из загрязненных вод и высадили десант у Темпесторы и Хельсрича. Неожидаанность оказалась полнейшей, Темпестора пала за несколько дней, а затем были захвачены и доки Хельсрича. Только отчаянная оборона ульевого ополчения Хельсрича при поддержке рот десантных войск и космодесантников, кинувшихся в этот район, предотвратили захват орками всего улья.

Четырнадцать дней спустя первой высадки орков произошло первое крупномасштабное столкновение между имперскими и орочьими бевыми машинами. Десять дней грохотала битва за фабричный комплекс Диаболус – в бою сошлись толпы гаргантов боевых вождей Бурзурука и Скарфанга и титаны Легио Круциус. Шесть титанов и восемь гаргантов не подлежали восстановлению, а для возвращения в строй еще многих требовались месяцы ремонта. Комплекс Диаболус в ходе битвы разнесли в щепки, его литейные и механические цеха были взорваны или растоптаны ногами гигантских сражающихся машин. По окончании битвы орочьи культы скорости быстро окружили улей Инфернус, отрезав от него любые подкрепления. Контрудары механизированными частями в шлаковых пустошах имели первоначальный успех, но после того как целый полк Савларских хемо-псов был окружен и подчистую истреблен «бизумными гонщиками», дальнейшие попытки прорвать окружение были прекращены.

Пока осажденные размышляли как им выдержать осаду, появились донесения, сообщавшие об огромной орочьей орде, обходящей горы Паллидус с северо-востока. Вскоре орду уже было видно с ульевого шпиля – безбрежное море воинов, казалось переполнившее просторы шлаковых пустошей. Башнеподобные гарганты шествовали сквозь этот поток как огромные корабли по зеленым морским волнам. Гортанные боевые песни орков были слышны на двадцать миль окрест, земля содрогалась от их поступи. Хуже всего – бесчисленные бунчуки, развевавшиеся над ордой, несли символ самого могучего Газкгулла.

Когда небеса, закрытые тенью орочьих скитальцев, потемнели и на улей обрушились первые орбитальные бомбардировки, жители Инфернуса поняли, что обречены. Они подготовились как могли – сохраняя противоестественное хладнокровие и вверяя свои души Императору, возводили баррикады и распределяли оружие и боеприпасы по войскам. Боевой дух старались поднять легендами о комиссаре Яррике и о том, как он заставил орков дорого заплатить за каждую пядь земли улья Аид. Не у всех хватило духа встретить свою судьбу – тысячи бежали в пустоши, лишь затем чтобы стать там провиантом или пленниками культов скорости, круживших вокруг улья, как грифы над падалью.

Вскоре на охрану улья заступили Адептус Арбитес, возвращавшие в строй или казнившие тех, кто не исполнял свой долг перед Императором. Как только орда Газкгулла подошла на расстояние выстрела, огромные осадные орудия Инфернуса открыли по ним огонь, обрушивая полутонные снаряды на массы орков до тех пор пока контрбатарейный огонь с космических скитальцев не разнес орудия в клочья. В последовавшей затем краткой передышке Газкгулл отправил к оборонявшимся парламентаря. Это был полковник Хемопсов Гортар, зверски искалеченный, ослепленный и с оторванными руками. Послание, которое он принес, было простым, и его еще много раз услышат в грядущие месяцы по всему Армагеддону: «Сдавайтесь или сдохните!»

ТЕАТР ВОЕННЫХ ДЕЙСТВИЙ АРМАГЕДДОН

*«Мы сдержим их тут,
или нам придется биться
с ними на самой священной Терре.
Что до меня, то я предпочел бы
увидеть миллион человеческих
смертей здесь, чем позволить
хоть одному орку вступить на Землю».*
Генерал Павлов,
командование обороной Армагеддона

Размах войны на Армагеддоне трудно себе вообразить. Миллионы убиты, столкнулись могучие боевые машины, города-ульи в мили высотой сравнивали с землей, имели место как подвиги, так и злодеяния. В ответ на одно из величайших (за всю свою столетнюю историю) вторжений орков, Империя поставила под ружье все войска на сотни световых лет вокруг сектора Армагеддон.

В войне участвуют миллионы бойцов Империи. Как минимум двадцать три ордена Адептус Астартес были на Армагеддоне на пике боевых действий, и большинство из них понесло серьезные потери. «Небесные львы» практически полностью уничтожены, а «Кровавые ангелы» потеряли одного из самых могучих своих героев – пал, закрывая брешь в осажденном улье Темпестора, капитан Тихо.

Имперские логистики могли только предполагать, сколько именно имперских гвардейцев принимает участие в войне. Известно, что изначально были призваны двадцать четыре полка, но командование обороной Армагеддона давно потеряло счет количеству призванных и числу понесенных ими потерь.

Орки также понесли огромные потери, но это только подстегивало вторжение. К концу первой фазы войны Имперский флот восстановил контроль над орбитальным пространством и задержал поток высаживающихся на Армагеддон орков. Однако из-за уникального цикла воспроизводства орков, их раса в обозримом будущем просто обречена наводнять планету.

После долгих месяцев непрерывающегося сражения на большинстве театров военных действий установилось хрупкое равновесие, и ни одна из сторон не была в состоянии добиться существенного превосходства над противником. С приближением Огненного сезона обе стороны предприняли попытку закрепиться на достигнутых рубежах, чтобы выдержать грядущие бури. Когда на Армагеддон обрушивается Огненный сезон, бой – это последнее о чем стал бы думать оказавшийся вне укрытия; даже орку сперва придется поискать укрытие. Самые мощные из раскаленных шлаковых бурь убьют незащищенного человека за несколько минут, и забьют двигатели и направляющие любой бронетехники.

Как только первые палящие ветра задули с Огненных пустошей и замели Темпестору и Топи смерти, имперские части, развернутые вдоль фортификационных линий в сотни миль длиной, начали окапываться. Вдоль всех фронтов были подготовлены огромные убежища,

укрепленные мощными бункерами. Орки, будучи более мощного телосложения, чем их противники, не нуждались в столь прочных убежищах, но даже они были вынуждены окопаться в стремлении хотя бы чуть-чуть укрыться от самых сильных из обжигающих шлаковых бурь.

Войска, расположенные вдоль громадных укрепленных линий, выносят все тяготы, обрушиваемые на них природой. Многие в течение целых месяцев не покидают тесные, плохо проветриваемые убежища. Однообразие приятно нарушается только в моменты затишья перед бурей, когда их могут послать в патруль или на вылазку в адский ландшафт района боев. Видимость редко превышает три метра, и смерть могут принести как погода, так и вражеские диверсанты.

Вдоль линии укреплений Темпестор Викторум имперские войска, защищающие Топи смерти были вынуждены запросить поддержку космодесантников из ордена «Повелители бурь» во время орочьего штурма с применением дредноутов и жестянок-убийц. Только космодесантники могли сражаться вне своих «лендрейдеров» и «рино» по несколько минут подряд, а гвардейцам оставалось лишь следить за яростной битвой в испепеляющей буре изнутри своих укрепленных бункеров. В конце концов орки были отброшены, и когда через трое суток буря наконец улеглась, было обнаружено около пятидесяти неподвижно стоящих среди пустоши орочьих машин – шлак забил их двигатели и суставы, и те перестали работать. После этого случая командование обороной запросило «Повелителей бурь» разместиться вдоль линий осады Топей смерти на постоянной основе. Ответ командира «Повелителей» не подходит для официальных документов, но зато прекрасно иллюстрирует гордость космодесантников, требующую агрессивной, а не оборонительной роли на поле боя.

Начало бурь вызвало ожесточение битв вокруг городов, так как стороны пытались закрепиться и получить относительное убежище в ульях. Война перетекла в стены городов, и вспыхнули яростные уличные бои, переполнившие каждую квадратную милю каждого оспариваемого улья. В ходе боев были сформированы сотни временных рот, состоящих из ульевых банд, телохранителей дома и просто защищающих свои дома граждан.

Улей Аид был уничтожен в самом начале войны, когда Газкгулл приказал обрушить на него с орбиты управляемые астероиды. Удары превратили большую часть города в

огромный кратер, а предместья обратили в руины. Посреди этих руин развернулась беспощадная битва за обладание скудными убежищами от проявлений Огненного сезона.

Наибольшая угроза из вызванных бурями исходила от орков, ищущих убежища в джунглях. Развернутые в джунглях имперские силы и так находились под жестким давлением – командование на базе Цербера постоянно находилось в осаде превосходящих сил орочьих диких орд. С притоком орков в данный район увеличилось количество донесений о необъяснимых явлениях в районе монолита Ангрона и древних пирамид. Космодесантники-«Реликторы» весь Огненный сезон провели в боях в окрестностях монолита, а истребительные отряды Ордо Ксенос практически постоянно отмечались действующими в районе пирамид. Официальных донесений, касающихся действий какой-либо из двух упомянутых групп, не числится.

Обе стороны воспользовались возможностью пополнить свои войска в ходе оперативной паузы. Единственный театр военных действий, действительно подконтрольный Империи – это орбитальное пространство, поэтому оркам получать подкрепления стало куда тяжелее чем имперцам. Понесенные на Армагеддоне потери поставили многие имперские части на грань поражения, и многие полки были перемешаны друг с другом для поддержания боевых порядков. Некоторые группы отбыли - как в случае с «Кровавыми ангелами», вернувшись на Баал с телом своего героически павшего капитана Тихо.

Командование обороной Армагеддона запросило и получило в свое распоряжение силы клана пользующихся зловещей славой «Охотников за черепами» с Канака IV. Эта часть набрана из жителей мира смерти, окутанного вечной ночью и известного своими капризными вулканами и удушающими облаками пепла. Услуги клана в глубине Шлаковых пустошей не имели цены – уникальный опыт позволял охотникам проникать в самые отдаленные районы, бывшие по мнению орков безопасными.

Империя как никогда широко раскинул свои сети для пополнения войск. Был дан общий призыв к оружию, и на него откликнулись даже столь дальние планеты как Некромунда и Вальхалла. Более ближние миры просили набрать больше, чем по обычным обязательствам, войск – и конца величайшему со времен эры Отступничества набору не предвиделось.

Наконец, после месяцев беспросветных бурь Огненный сезон подходит к концу и уже на пороге более прохладный Сумрачный сезон. Вновь пролягут линии фронтов, и только вопросом времени является момент, когда разрушительный потенциал обеих сторон будет применен в полную силу. Армагеддон стал миром, обреченным на бесконечную войну. Империи просто не может упустить этот мир, так как сделать это – означает позволить бесконечному потоку орков рассыпаться перед имперскими военными силами и докатиться неизвестно куда. Лучше будет, если этот поток удастся сдержать на Армагеддоне, чем позволить ему рассеяться и сосредоточиться потом где-либо еще – может быть, даже ближе к священной Терре, чем Армагеддон. Цена этого стремления измеряется человеческими жизнями, а их число измеряется миллионами.

Для орков же Армагеддон стал решающим полигоном, ареной для боевого вождя, на которой во имя Горка и Морка на смерть будут посланы сотни и тысячи парняг. Благодаря уникальному циклу воспроизводства и тому, что слово «Армагеддон» достигло самых отдаленных орочьих империй, у орков есть неиссякаемый источник подкреплений, которые будут сражаться с имперскими защитниками. Газкгулл верит в то, что начал Рагна-орк: заключительное столкновение, в котором раса орков выступит воедино и разобьет и поработит все прочие вставшие на пути расы. Только время покажет, появится ли с кончиной Газкгулла новый боевой вождь, который возглавит орков на пути к решающей цели ВААААА! Газкгулла: трону самого Имперума, Терре.

ДИСЛОКАЦИЯ ВОЙСК ПОСЛЕ ПЕРВОГО ОГНЕННОГО СЕЗОНА

*«Мы топтали людишек,
мы взрывали их барахло,
и мы исколесили этот мир
от края до края.
В следующем году мы
сюда вернемся!»
Бугсплатта Дефник
из «Бизумных гонимых»
«КРАСНЫЕ КАЛЕСА».*

Имперская гвардия	
Аркадийские стрелки, 1-я дивизия	6 полков
Армагеддонское ополчение Шлаковых пустошей	13 полков
Командование обороной Армагеддона	5 рот
Армагеддонское ульевое ополчение	280 полков
Армагеддонские охотники на орков	11 полков
Штрафной легион Арфиста	1 полулегион
Асгардские егеря	2 полка
Каданские ударные части	19 полков
«Охотники за черепами» с Канака IV	1 клан
Катачанские джунглевые части	3 полка
Временные роты для городских боев	ок. 600
«Корпус смерти» Крига	5 полков
Элизианские десантные части	12 полков
Иопальские контрактные отряды	12 полков
Минерванские танковые легионы	3
Ауксилия огринов Монглора	1 полк
Мордийская «железная гвардия»	8 полков
«Пауки», 8-й Некромундский	3 батальона
Ноктанские наступательные части	5 полков
Нордийские берсерки	4 полка
Фаланги Оканона	8 полков
Пиранские драгуны	8 полков
41-й Полакский, «Ударный»	1 полк
Савларские хемо-псы	6 полков
Савларские хемо-наездники	2 полка
Защитники Себастина	15 полков
Семтексийские бомбардиры	9 батарей
Штурмовые части	18 рот
Префекты Терры	10 полков
Призванные роты Инквизиции	3
Вальхалланские воины льдов	8 полков

Зуванские застрельщики	3 бригады
Воргарнская легкая пехота	12 полков
Ксенонские свободные роты	
Департменто Муниториум	
Инженерные корпуса	5
Саперные корпуса	2
Адептус Арбитес	
Полицейские участки	16
Карательные батальоны	41
Оффицио Ассассинорум	
Агенты	Засекречено
Оффицио Сабаторум	
Агенты	21
Ордо Ксенос	
Истребительные отряды	3
Темпларис Психологис	
Команда подрывников	20
Адептус Астартес	
«Ангелы огня»	2 роты
«Ангелы бдительности»	1 рота
«Ангельский порфир»	3 роты
«Черные драконы»	2 роты
«Небесные львы»	более 1 роты
«Экзорцисты»	1 рота
«Расчленители»	4 роты
«Воюющие грифоны»	2 роты
«Бессмертные сердца»	1 рота
«Железные рыцари»	1 рота
«Десантники злобы»	2 роты
«Минотавры»	1 рота
«Мортифакторы»	2 роты
«Рапторы»	2 роты
«Красные скорпионы»	1 рота
«Реликторы»	10 рот
«Саламандры»	2 роты
«Гиганты бури»	2 роты
«Поработители»	1 рота
«Белые шрамы»	1 братство
«Овдовители»	1 рота
Адепта Сороритас	
Орден нашей госпожи-мученицы	1 командорство

Орден серебряного савана	1 наставничество
Орден эбенового потира	1 командорство
Орден кровавой розы	1 командорство
Младший орден раненого сердца	1 командорство
Адептус Механикус	
Центурион Ординат	4 ордината
Легион Круций	полулегион
Легион Игнатум	более четверти легиона
Легион Инвигилата	легион
Легион Магна	четверть легиона
Легион Металика	полулегион
Легион Темпестор	легион
Легион Викторум	легион
Скитарии	14 полков
Имперский флот	
«Блистательный век»	Линкор класса «Воздаяние»
«Триумф»	Линкор класса «Апокалипсис»
«Во имя истины»	Линкор класса «Император»
«Зеленое озеро»	Линкор класса «Оберон»
Эскадры крейсеров первой линии	6
Эскадры крейсеров второй линии	9
Эскадры легких крейсеров	17
Эскадры сторожевиков	21
Ударные авиакрылья бомбардировщиков	54
Ударные авиакрылья перехватчиков	81
Боевые баржи Космодесанта	8
Ударные крейсера Космодесанта	38
Корабли огневой поддержки «Тандерхок»	численность неизвестна
Армагеддон Прим (силы Великого деспота Дрегрुकского)	
Боевая орда деспота Газгрима	ок. 200 банд и 15 гаргантов
Большая толпа гаргантов боевого вождя Тогфанга	ок. 3 банд и 2 гарганта
Боевые крепости боевого вождя Бадфанга	ок. 2 банд и 12 боевых крепостей
Племя Черных рубак	ок. 30 банд и 4 гарганта
Племя Огненных животов	ок. 15 банд и 3 гарганта
Десантный легион Варги	ок. 5 банд
Большие пушки боевого вождя Гаршага	ок. 7 «артиллерийских» банд
Армагеддон Секундус (силы боевого вождя орков Газкгулла Маг Урук Траки)	
Боевая орда великого властителя Газкгулла	После кончины Газкгулла остатки орды присоединились к остальным бандам
Большая толпа гаргантов боевого вождя Морфанга	ок. 160 банд и 15 гаргантов
Большая толпа гаргантов боевого вождя Скарфанга	ок. 6 банд и 7 гаргантов

Большая толпа гаргантов боевого вождя Бурзурука	ок. 6 банд и 7 гаргантов
«Смиртаносные гусиницы» боевого вождя Кроксника	ок. 3 банд и 17 боевых крепостей
Племя Черного черепа	ок. 32 банд и 5 гаргантов
Племя Кривой луны	ок. 19 банд и 3 гарганта
Племя Красной лапы	ок. 30 банд и 5 гаргантов
«Бизумные гонщики» «Красных колес»	ок. 18 банд «культа скорости»
«Бизумные гонщики» «Горящей смерти»	ок. 2 банд «культа скорости»
Большие пушки боевого вождя Тугсника	ок. 6 «артиллерийских» банд
Большие пушки боевого вождя Морбага	ок. 12 «артиллерийских» банд
Огненные пустоши (силы Угрока Неудержимого)	
Боевая орда великого рубаки Гримскула	ок. 60 банд и 6 гаргантов
Большая толпа гаргантов боевого вождя Благрота	ок. 4 банд и 3 гарганта
Большая толпа гаргантов боевого вождя Скрага	ок. 1 банды и 1 гаргант
Племя Грифов	ок. 8 банд и 1 гаргант
Племя Топтунов	ок. 4 банд и 1 гаргант
«Бизумные гонщики» «Рубак»	ок. 12 банд «культа скорости»
Мертвые земли (силы Сверхзверя с Октариуса)	
Боевая орда Великого зверя	ок. 350 банд и 159 боевых крепостей
Блиц-бригада боевого вождя Скабсника	ок. 6 банд и 8 боевых крепостей
«Бизумные гонщики» «Черных облаков»	ок. 45 банд «культа скорости»
«Бизумные гонщики» «Белых молний»	ок. 38 банд «культа скорости»
Орбитальная поддержка	
Орочьи космические скитальцы	Более 4
Эскадрильи «истрибомберов»	От 1500 до 2000
Орочьи «каменюки»	Более 30
Орочьи Крейсеры	От 200 до 300

5.1 КОСМОДЕСАНТНИКИ

«Жизнь измеряют не годами, а поступками мужей»

Легионы Адептус Астартес, более известные как Космодесант – это самые могущественные и внушающие самый большой ужас из всех воинов человечества. В некотором отношении они являются вовсе не людьми, а суперлюдьми, превосходящими обычного человека почти в любом аспекте.

По сравнению с несчетными миллиардами человечества, на самом деле космодесантников очень немного. Из них одних все вооруженные силы Империи никак не сформировать. Космодесант – это элитные боевые части Империи, основа высокомобильных штурмовых войск, обученные сражаться на суше и в космосе. На поле боя

они появятся в самой смертельной и жизненно важной атаке, и удержат свои позиции, не обращая внимания на безнадежность своего положения.

Космодесантникам доверяют любые виды опасных заданий – молниеносные налеты на вражеские тылы, диверсионные атаки на ключевые объекты и тоннельные бои в занятых врагом городах. Они также предпринимают длительные исследовательские путешествия с целью исследования и захвата планет от имени Императора и маркируют слишком хорошо защищенные планеты – их атакуют позже при поддержке Имперской гвардии.

ОРДЕНА

Космодесантники сведены в небольшие самостоятельные армии, именуемые орденами. У каждого ордена есть свои корабли, своя форма и уникальность традиций. Большинство орденов базируется на принадлежащих им планетах, известных как планеты орденов. Планета ордена – часть Империи, но правит ею тот орден Космодесанта, у которого здесь есть база. Некоторые ордена совсем не имеют планетарной базы – базой может быть огромный флот, вращающийся на орбите астероид или гигантская космическая станция.

Все космодесантники ордена исповедуют его воинский культ. Во многих случаях воинские культы Космодесанта сохранили обычаи и обряды даже более древние, чем принятый Экклезиархией ритуал. По слухам обряды эти носят варварский и загадочно-зловещий характер. Космодесантник принадлежит и к ордену, следовательно духовные братья становятся и братьями по оружию. Эта двойственность духовного и телесного воина очень важна – именно она делает космодесантников столь преданными воинами.

ПРОИСХОЖДЕНИЕ

Космодесантники были созданы на самой заре имперской истории, десять тысяч лет тому назад. Некоторые ордена могут проследить свою историю до этих времен. Это ордена Первого основания, созданные учеными Императора для участия в Крестовом походе. С той поры было создано много других орденов, последние из которых относятся к Двадцать шестому основанию.

ПЕРВОЕ ОСНОВАНИЕ

Изначально орденов было только двадцать. Многие из них приняли участие в восстании, известном как Ересь Гора, и были впоследствии изгнаны или уничтожены. Те, кто восстал во времена Ереси, более не считаются частью сил Империиума (некоторые выжили и ныне являются отступниками Хаоса, базируясь в жуткой области Ока Ужаса). Название и история второго и одиннадцатого орденов стерты из имперских записей, ведшихся после Ереси. Имя шестнадцатого ордена, «Лунные волки», было еще до Ереси сменено на «Детей Хоруса», а впоследствии на «Черный легион», под каковым именем он теперь и служит силам Хаоса.

ОРГАНИЗАЦИЯ ОРДЕНА

В настоящее время насчитывается примерно тысяча орденов Космодесанта. Ордена редкими точками разбросаны по всей галактике, некоторые вне пределов ордена, большинство сосредоточено вокруг занятых орками или прочими опасными ксеносами районов. В любой момент времени примерно половина орденов Космодесанта принимает участие в исследовательских миссиях, разыскивая новые миры для завоевания и преследуя враждебных ксеносов вплоть до уничтожения.

Большинство орденов Космодесанта организовано в соответствии с правилами, записанными в свод предписаний, именуемый «Кодекс Астартес». Эта книга написана тысячи лет назад и гласит, что орден Космодесанта должен состоять из десяти рот по сто космодесантников каждая. Рота состоит из десяти отделений по десять человек, включая сержанта. Помимо этой основной боевой силы у каждой роты есть капитан, знаменосец, капеллан и аптекарий.

В орден входит еще много офицеров и специалистов, не входящих в структуру роты. Эти люди известны как комсостав, и они могут присоединиться к роте в бою. В их число входят обладающие парапсихическими способностями библиарии из Либрария ордена, и техnodесантники со своими сервиторами.

Магистр каждого ордена является его главой и духовным вождем. Магистр Космодесанта не просто ведет свои войска в битве, но и выступает как воплощение всего

ордена. Так как некоторые ордена правят целыми планетами, то магистр может выступать и как глава правительства – такой же как имперский командующий планеты.

Орден Космодесанта обладает важной структурой, позволяющей находящимся в бою отрядам получать все необходимое. Она включает в себя арсеналы и оружейные мастерские, цеха по созданию и обслуживанию техники и кораблей, исследовательские лаборатории, хранилища информации, службы связи и святилища культа. В этой структуре занято больше людей чем непосредственно участвует в боевых действиях, но лишь малая часть этих людей является собственно космодесантниками. В большинстве своем это наследуемые орденом рабы. Они родились для службы ордену. О них замечательно заботятся, дают прекрасное образование и они играют жизненно важную роль в жизни ордена. Сами себя рабы воспринимают частью ордена, и их преданность не подвергается сомнению.

Несмотря на то, что в «Кодексе Астартес» перечислено множество званий и должностей комсостава, мало кто из этих офицеров на самом деле идет в бой вместе с орденом. Многие из них являются штатскими людьми преклонного возраста, чья роль сводится к набору и обучению новобранцев, а также к управлению орденом. В те несколько описанных в «Кодексе» чинов входят старейшина ордена (или знаменосец), делопроизводитель магистра, камергер, оружейник ордена, командующий флотом, провиантмейстеры, глава арсенала, глава новобранцев и начальник стражи.

Этих высших офицеров относительно немного, так что большинство небоевых обязанностей выполняется рабами ордена. Двумя самыми большими группами являются библиарии и технодесантники. Соответственно, обе эти группы не входят в комсостав и рассматриваются отдельно.

Каждая из десяти составляющих орден рот возглавляется капитаном и включает в себя сверхштатников – таких как капеллан роты и аптекарий. Боевая мощь роты складывается из десяти отделений по десять десантников, включая сержанта.

Первая из десяти составляющих орден рот состоит из воинов-ветеранов и безусловно является самой мощной. Только первая рота может пользоваться редкими и бесценными терминаторскими доспехами.

Все роты (за исключением роты разведки) располагают БТР «рино» - по одному на каждое отделение и для офицеров. А первая рота может воспользоваться еще и «лендрейдерами» для переброски отделений терминаторов. Дредноуты обычно присоединяются в бою к первой роте, и их присутствие существенно повышает боевую мощь роты.

Роты со второй по пятую – перволинейные, в каждой из них по шесть отделений бойцов и по два отделения штурмовиков и терминаторов. Эти четыре роты составляют основу боевых порядков и обычно берут на себя всю тяжесть основного боя. Штурмовые отделения роты могут представлять из себя мотоциклетные эскадроны или экипажи «лендспидеров».

Шестая и седьмая рота составляют маневренный резерв, состоят из десяти отделений бойцов Космодесанта, и могут использоваться для усиления оборонительной линии, для проведения диверсионных нападений или для противостояния фланговым обходам противника. Шестая рота обучена использовать мотоциклы Космодесанта и может целиком представлять из себя мотоциклетные эскадроны. Сходным образом седьмая рота подготовлена для боевых действий на «лендспидерах» и действует как легкое резервное формирование.

Восьмая рота является штурмовой и состоит из десяти отделений штурмовиков. Это самая маневренная рота, она часто оснащается прыжковыми ранцами, мотоциклами или «лендспидерами». Роту используют при штурме и везде где требуется сильный отряд для рукопашного боя.

Девятая рота – это рота девастаторов, состоит из десяти их отделений. Эта рота оснащена самым мощным вооружением во всем ордене и используется при усилении обороны и для обеспечения огневой поддержки.

Десятая рота ордена – это рота разведки, состоящая из множества отделений разведчиков. Разведчики – это юноши, набранные в Космодесант и частично уже трансформированные в космодесантников. До окончания своей физической трансформации и своего обучения они будут сражаться как разведчики. Так как строго фиксированного объема рекрутского набора не существует, то какой-то формальной численности разведроты

нет.

Хотя большинство орденов и придерживается предписаний «Кодекса Астартес», в каждом конкретном ордене это не совсем так. У некоторых орденов совсем другая ротная структура, вроде больших рот у «Космических волков»; а некоторые включают в состав уникальные формирования и роты, не описанные в «Кодексе Астартес» - например Крыло ворона у «Темных ангелов» или Рота смерти у «Кровавых ангелов».

Спецправило: да не познают они страха.

Космодесантники славятся своей стойкостью и бесстрашием. Это отображается следующими правилами:

- Для подавления отряда космодесантников или уничтожения отряда разбитого формирования требуется две метки подрыва (не обращайте внимания на любые отложенные метки взрыва).

- Формирование космодесантников разбито лишь тогда, когда насчитывает по две метки взрыва на каждый отряд.

- Уменьшайте вдвое количество дополнительных потер, понесенных формированием космодесантников, проигравшим штурм, дробные части округляйте вниз, в пользу космодесанта.

- Когда разбитое формирование Космодесанта сосредоточивается, оно снимает число меток взрыва, равное не половине, а полному числу отрядов.

СТРУКТУРА ОРДЕНА КОСМОДЕСАНТА				
АРСЕНАЛ техножрецы сервиторы	КОМСОСТАВ Магистр ордена Старшие офицеры Административный корпус Обслуживающий персонал		ЛИБРАРИЙ Старший библиарий Эпистолярии Писцы Лексикании	
ВETERАНЫ	ПЕРВОЛИНЕЙНЫЕ РОТЫ			
1-я (ветеранская) рота	2-я рота	3-я рота	4-я рота	5-я рота
Капитан Капеллан Аптекарий Знаменосец Отделения: 20 терминаторских или 10 ветеранских Поддержка: Дредноуты «Рино» «Лендрейдеры»	Капитан Капеллан Аптекарий Знаменосец Отделения: 6 отделений бойцов, 2 отделения штурмовиков, 2 отделения девастаторов Поддержка: Дредноуты «Рино» «Лендспидеры» Мотоциклы	Капитан Капеллан Аптекарий Знаменосец Отделения: 6 отделений бойцов, 2 отделения штурмовиков, 2 отделения девастаторов Поддержка: Дредноуты «Рино» «Лендспидеры» Мотоциклы	Капитан Капеллан Аптекарий Знаменосец Отделения: 6 отделений бойцов, 2 отделения штурмовиков, 2 отделения девастаторов Поддержка: Дредноуты «Рино» «Лендспидеры» Мотоциклы	Капитан Капеллан Аптекарий Знаменосец Отделения: 6 отделений бойцов, 2 отделения штурмовиков, 2 отделения девастаторов Поддержка: Дредноуты «Рино» «Лендспидеры» Мотоциклы

РЕЗЕРВНЫЕ РОТЫ				РАЗВЕДЧИКИ
6-я рота	7-я рота	8-я рота	9-я рота	10-я (развед)рота
Капитан Капеллан Аптекарь Знаменосец Отделения: 10 отделений бойцов Поддержка: Дредноуты «Рино» Мотоциклы	Капитан Капеллан Аптекарь Знаменосец Отделения: 10 отделений бойцов Поддержка: Дредноуты «Рино» «Лендрейдеры»	Капитан Капеллан Аптекарь Знаменосец Отделения: 10 отделений штурмовиков Поддержка: Дредноуты «Рино» «Лендспидеры» Мотоциклы	Капитан Капеллан Аптекарь Знаменосец Отделения: 10 отделений девастаторов Поддержка: Дредноуты «Рино» «Лендспидеры» Мотоциклы	Капитан Капеллан Аптекарь Знаменосец Отделения: разведчиков

Примечание: цвета, в которые выкрашены заголовки описания рот означают ротные цвета, которые повторяются на доспехах и знаменах Космодесантников. В дополнения к перечисленным транспортным средствам и боевым машинам орден обладает доступом к широчайшему ряду всевозможной техники. Сюда входят целые роты «лендрейдеров», «предеторов» и остального, вроде особой артиллерии и вооружений. Личные БТР и техника поддержки (в соответствующей окраске) придаются ротам по запросу капитанов.

5.1.2 ОТРЯДЫ КОСМОДЕСАНТА

Нижеследующий раздел описывает все те разнообразные отряды, используемые космодесантниками, и дает всю необходимую для использования их в игре информацию. Армии Космодесанта обладают стратегическим рейтингом, равным пяти, а инициатива всех формирований космодесантников равна 1+, кроме того ко всем формированиям Космодесанта применяется спецправило «Да не познают они страха».

Космодесантники Адептус Астартес – это точечный, решающий боевой инструмент. Каждый космодесантник воплощает собой вершину достижений человеческой генной инженерии. Их тела усовершенствованы различными имплантатами, намного обостряющими космодесантников чувства по сравнению с обычным человеком. Физическое превосходство сочетается с расширенной индоктринацией и гипнотерапией, которые делают космодесантника беззаветно преданным своему ордену и Императору. Космодесантникам в буквальном смысле слова неведом страх, и там, где храбрейший из людей бежал бы в ужасе, они продолжают сражаться в первых рядах, уничтожая врагов очередями болтеров. Хотя космодесантники и являются исключительными бойцами, их сравнительно немного – каждый орден располагает примерно тысячей воинов одновременно, а самих орденов на защите всего Империиума только около тысячи. Однако нехватку численности космодесантники с лихвой компенсируют своей отвагой и выучкой. Они ударяют с хирургической точностью, нанося на своих «рино» и «тандерхоках» удар в самое сердце

противника, уничтожая его командиров и захватывая жизненно важные объекты. Космодесант - это также отличный инструмент для запугивания – сама угроза штурма космодесантников в прошлом не раз гасила восстания, и мало кто осмеливался противостоять их яростным атакам. Танки и бронетехника космодесантников также снабжены всем необходимым для этой роли, а в основе этих бронированных колонн быстрые «предеторы» и громадные «лендрейдеры». Даже артиллерия космодесанта - «уирлвинд» - высококомобильна, и обеспечивает огневое прикрытие наступающих космодесантников. Будучи роли наводящих ужас ударных сил, космодесантники превосходны и в оборонительных ситуациях. Их тяжелое бронирование и особые навыки позволяют им противостоять одной атаке за другой со стороны кажущегося подавляющего превосходством противника, выходя из боя побитыми, но не побежденными.

КОМАНДИР КОСМОДЕСАНТА

Командиры могущественных Адептус Астартес числятся среди величайших воинов на службе Императора; ветераны бесчисленных войн, решительные без меры. То, как именно из рядов ордена выбираются вожаки, варьируется от ордена к ордену, равно как и их боевая доктрина. Единственное, что остается при этом неизменным – это умение командира (кем бы он ни был – капелланом, капитаном или библиарием) объединить усилия нескольких отрядов единым замыслом. Отряд Космодесанта и сам по себе сила, заставляющая с собой считаться, а во взаимодействии с прочими отрядами в рамках единого плана отряд становится просто несокрушимым. Славящиеся своей целеустремленностью и железной волей, командиры Космодесанта способны вдохновить своих братьев на штурм даже если понесенные ими потери обратили бы более слабые войска в паническое бегство.

КОМАНДИР КОСМОДЕСАНТА				
Тип	Скорость	Броня	Ближний бой	Огневой бой
Герой	---	---	---	---
Оружие	Дальнобойность	Огневая мощь	Примечания	
Силовое оружие	(рукопашная)	штурмовое	Макрооружие, дополнит. атака (+1)	
Сокрушить	(15 см)	Стрелковое	Макрооружие, дополнит. атака (+1)	
Примечания: командирами космодесанта могут быть четыре типа героев: капитаны, капелланы, библиарии и верховное командование. Каждый из них – герой и имеет способности «неуязвимая защита» и «лидер». У капитанов также есть спецспособность «командир». Библиарии располагают атакой «сокрушить» (как указано в таблице). Капелланы имеют спецспособность «вдохновляющие». Верховные командующие имеют спецспособность «верховное командование».				

ТЕРМИНАТОРЫ КОСМОДЕСАНТА

Терминаторы тяжеловооружены и носят исключительно прочный терминаторский доспех. Технология производства тактической брони дредноутов или терминаторов давно утеряна Империумом, а ее истоки являются ревностно оберегаемой тайной Адептус Механикус. Большинство орденов Адептус Астартес обладает несколькими бесценными полными доспехами, каждый из которых с благоговением обслуживается техножрецами ордена. Терминаторский доспех выдается только лучшим воинам и командирам ордена, каждый доспех несет на себе знак того, кто пал в этом доспехе прежде. Закованные в многослойную керамитовую броню с мощными сервоприводами, терминаторы Космодесанта могут выдержать прямое попадание из ствола практически любого калибра, одновременно поливая противника шквальным огнем из встроенных в доспех систем вооружения. Из всех элитных космодесантников враги Империума больше всего боятся навыков и мощи тех, кто носит терминаторский доспех.

ТЕРМИНАТОР КОСМОДЕСАНТА				
Тип	Скорость	Броня	Ближний бой	Огневой бой
Пехота	15 см	4+	3+	3+
Оружие	Дальнобойность	Огневая мощь	Примечания	
Штурмболтер	(15 см)	Стрелковое	---	
2 х Штурмовое орудие	30 см	AP5+/AT5+	---	
Силовое оружие	(рукопашная)	Штурмовое	Макрооружие, дополнит. атака (+1)	
Примечания: усиленное бронирование, телепортирование, прочная кормовая броня				

ОТДЕЛЕНИЕ БОЙЦОВ КОСМОДЕСАНТА

Отделения бойцов составляют основу сил Космодесанта на Армагеддоне и лежат в основе всех операций, проводившихся с момента вторжения Газкгулла. Вооруженные так, чтобы быть универсальными на поле боя, бойцы часто получают самые сложные задачи – либо по штурму, либо по зачистке. Такой же оказалась и судьба «Небесных львов» - они получили задачу уничтожить сборочные цеха гаргантов у ущелья Маннгейма.

Отделения бойцов четырех рот возглавили штурм на БРТ «рино», как оказалось, только для того, чтобы столкнуться с уже полностью функционирующими гаргантами. Даже при подавляющем огневом превосходстве противника «Небесные львы» героически атаковали гаргантов, но из-за нехватки огневой мощи, нужной для пробивания их силовых полей, были постепенно окружены и уничтожены. Несмотря на прискорбные потери имперских сил на

Армагеддоне, отделения бойцов все еще составляют основу всех операций Космодесанта в секторе Армагеддона, отбивая у врага пядь за пядью в молниеносных налетах, подходящих подвижной природе Адептус Астартес.

ОТДЕЛЕНИЕ БОЙЦОВ КОСМОДЕСАНТА				
Тип	Скорость	Броня	Ближний бой	Огневой бой
Пехота	15 см	4+	4+	4+
Оружие	Дальнобойность	Огневая мощь	Примечания	
Болтер	(15 см)	Стрелковое	---	
ПРК	45 см	AP5+/AT6+	---	

ОТДЕЛЕНИЕ ШТУРМОВИКОВ КОСМОДЕСАНТА

Отделения штурмовиков экипируются прыжковыми ранцами и оружием ближнего боя. Славящиеся своей смертоносной дикостью «Кровавые ангелы» под предводительством командора Данте сыграли выдающуюся роль в армагеддонском конфликте. В частности несколько отделений штурмовиков предположительно отбили фабричный район и цензориум в улье Инфернус у сил Газкгулла после долгой и исключительно кровопролитной перестрелки с несколькими отборными нобами самого Газкгулла. Ведомые лично Данте и его «почетным караулом» отделения штурмовиков ворвались в комплекс в ходе быстрого десантирования с «тандерхоков» и захватили орков врасплох. После зачистки фабричного комплекса силы Данте воспользовались прыжковыми ранцами для того чтобы в буквально смысле перепрыгивать с одного здания на другое, успешно обходя позиции укрепившихся орков на уровне улицы. Используя свою скорость и подвижность для обхода орков, штурмовики Данте заняли фабричный комплекс и отчетливо проиллюстрировали, почему штурмовые отделения Адептус Астартес пользуются заслуженным уважением и боязнью.

ОТДЕЛЕНИЕ ШТУРМОВИКОВ КОСМОДЕСАНТА				
Тип	Скорость	Броня	Ближний бой	Огневой бой
Пехота	30 см	4+	3+	5+
Оружие	Дальнобойность	Огневая мощь	Примечания	
Болтпистолеты	(15 см)	Стрелковое	---	
Цепные мечи	(рукопашная)	Штурмовое	---	
Примечание: прыжковые ранцы				

ОТДЕЛЕНИЕ ДЕВАСТАТОРОВ КОСМОДЕСАНТА

Девастаторские отделения Космодесанта имеют на вооружении дополнительное тяжелое оружие и используются для обеспечения огневой поддержки штурмовым и боевым отделениям. В первые дни вторжения Газкгулла орками были захвачены несколько ключевых установок связи и астропатии. Понимая, что они будут отрезаны наступлением орков, оперативная группа из ордена «Саламандр» вместо этого предпочла закрепиться у прометиумной фабрики близ Пирианского ущелья. С позиций на высоких вентиляционных башен несколько девастаторских отделений обстреляли наступающих орков с дальней дистанции, разнеся в щепки первым же залпом более десятка единиц бронетехники. Вынужденные начать штурм фабрики, орки контратаковали больше трех дней, но каждый раз отступали от фабричного комплекса перед объединенной огневой мощностью девастаторов. Со временем фабрика пала под огнем тяжелых осадных орудий, снятых с наступления на улей Инфернус – но лишь после того как «Саламандры» нанесли силам Газкгулла существенные потери.

ОТДЕЛЕНИЕ ДЕВАСТАТОРОВ КОСМОДЕСАНТА				
Тип	Скорость	Броня	Ближний бой	Огневой бой
Пехота	15 см	4+	5+	3+
Оружие	Дальнобойность	Огневая мощь	Примечания	
2 x ПРК	45 см	AP5+/AT6+	---	

РАЗВЕДЧИКИ КОСМОДЕСАНТА

В большинстве орденов Космодесанта разведчиками являются новобранцы, которым еще не место в большом бою, но которые уже заслужили свое место среди своих тяжеловооруженных собратьев по оружию. Выставляемые впереди основных сил, они – глаза и уши ордена, способные проскользнуть сквозь боевые порядки врага или прервать важные линии снабжения. Обычно они вооружаются легким оружием небольшой дальнобойности. Постоянные прорывы орочьих боевых порядков, осаждающих улей Тартарус, многими приписываются разведчикам из ордена «Ангельский порфир». Их молниеносные атаки вскрывали фронт, позволяя перебрасывать бесценные подкрепления осажденным там имперским частям генерала Курова. Отделения разведчиков также понюхали пороху на Южнопримском фронте, где их навыки просачивания помогли выловить уцелевшие скопления орков из племени Черного Огня. При поддержке титанов Легио Темпестор и Легио Викторум, орки отступили в экваториальные джунгли на восток от Антранда, преследуемые разведчиками из ордена «Космических волков».

ОТДЕЛЕНИЕ РАЗВЕДЧИКОВ КОСМОДЕСАНТА				
Тип	Скорость	Броня	Ближний бой	Огневой бой
Пехота	15 см	5+	4+	5+
Оружие	Дальнобойность	Огневая мощь	Примечания	
Дробовики	(15 см)	Стрелковое	---	
Тяжелый болтер	30 см	AP5+	---	
Примечание: разведчики, диверсанты				

ДРЕДНОУТ КОСМОДЕСАНТА

Когда космодесантник падает сраженным в бою, эта потеря всегда с болью отзывается во всем ордене – такова уж сила связи между братьями-космодесантниками. Однако не всем смертельно раненым космодесантникам суждено умереть; те, чье тело изранено без надежд на излечение, все еще могут сражаться в саркофаге дредноута Космодесанта. Для космодесантника это великая честь, и даруется она только лучшим воинам после сотен лет службы. Саркофаг удерживает и сохраняет их жизнь, связь между физическим телом и системами дредноута абсолютна на всю оставшуюся жизнь. Пробуждаемые из стасиса только в моменты большой опасности, дредноуты ордена сражаются плечом к плечу со своими бывшими собратьями по оружию, добавляя к и так грозной боевой машине свое тяжелое вооружение и бронированную мощь.

ДРЕДНОУТ КОСМОДЕСАНТА				
Тип	Скорость	Броня	Ближний бой	Огневой бой
Бронетехника	15 см	4+	4+	4+
Оружие	Дальнобойность	Огневая мощь	Примечания	
ПРК	45 см	AP5+/AT6+	---	
Сдвоенная лазпушка	45 см	AT4+	---	
или				
Силовой кулак	(рукопашная)	Штурмовое	Макро-оружие, доп. атака (+1)	
Штурмовое орудие	30 см	AP5+/AT5+	---	
Примечание: шагающая техника. Учтите, что дредноут может нести только первые два вида оружия или только вторые два, но не все четыре!				

МОТОЭСКАДРОН КОСМОДЕСАНТА

Мотоэскадроны Космодесанта выполняют важнейшие задачи по рекогносцировке и

штурму, часто действуя на свой страх и риск в тылу врага. Жизненно важной военной задачей имперцев на Армагеддоне является непрерывность снабжения чистой водой с установок водоочистки на реке Федра и у Св. Капилена, обе они расположены в холодных пустошах южного континента. Имея задачу захватить эти сооружения, космодесантники из ордена «Белых шрамов» начали налеты на орков Горсника Магаша, стоявших там лагерем, вовлекая их в четырехнедельное сражение. Будучи не в силах сковать моторизованных «Белых шрамов», орки были вынуждены в беспорядке отступать, но еще до этого братство Тулвар Субудан-хана не превратило верфи орочьих подлодок в пылающий факел. Разгромленные и деморализованные орки были затем изгнаны из Мертвых земель несколькими мотоциклетными формированиями «Белых шрамов», которые провели дерзкий рейд на орочью посадочную площадку, в пух и прах разнеся остававшиеся там укрепления и добавив боевой славы тулварскому бунчуку.

МОТОЦИКЛ КОСМОДЕСАНТА				
Тип	Скорость	Броня	Ближний бой	Огневой бой
Пехота	35 см	4+	3+	4+
Оружие	Дальнобойность	Огневая мощь	Примечания	
Болтер	(15 см)	Стрелковое	---	
Цепной меч	(рукопашная)	Штурмовое	---	
Примечание: моторизованный				

ШТУРМОВОЙ МОТОЦИКЛ КОСМОДЕСАНТА

Штурмовые мотоциклы обладают большим количеством огневой мощи, которая так нужна мотоциклетным эскадронам космодесантников, и часто распределяются в целях поддержки этих скоростных отрядов, где тяжелые болтеры штурмовых мотоциклов обеспечивают дальнобойную поддержку огнем - примерно так как это делают девастаторы для штурмовиков и бойцов космодесанта. Включение штурмовых мотоциклов в высококомобильные боевые части особенно в чести у множества орденов, не в последнюю очередь среди «Белых шрамов», в широких масштабах пользующихся ими в братствах. Некоторые ордена также используют эскадроны штурмовых мотоциклов по своему усмотрению как эскорт крупных частей бронетехники, что блестяще и продемонстрировали «Черные храмовники» у Стигийского моста: два эскадрона штурмовых мотоциклов пробили брешь в рядах орков, что позволило частям из третьего похода «Храмовников» перехватить северное шоссе и быстро преградить путь орочьему наступлению на Хельсрич.

ШТУРМОВОЙ МОТОЦИКЛ КОСМОДЕСАНТА				
Тип	Скорость	Броня	Ближний бой	Огневой бой
Легкая техника	30 см	4+	5+	4+
Оружие	Дальнобойность	Огневая мощь	Примечания	
Тяжелый болтер	30	AP5+	---	

«ЛЕНДСПИДЕР» КОСМОДЕСАНТА

Открытие СШК (стандартных шаблонных конструкций) антигравитационных плит достославным техноархеологом Арханом Лендом в ходе своей экспедиции в Либрариус Омнис на Марсе во многом отразилось на последующем создании «лендспидера». Роль «лендспидера», стоящего на вооружении практически каждого ордена Космодесанта в Империи, как скоростной ударной и разведывательной машины сложно переоценить (особенно у «Ультрамаринов», использующих больше дюжины «лендспидеров» только в 7-й и 8-й резервных ротах). Самым главным недостатком «лендспидера» является его слабое бронирование. Изначально он был разработан как невооруженный транспортер, а потому для размещения оружейных систем с экипажем пришлось пожертвовать керамитовым бронированием. Так как у машины тонкая броня, экипажу приходится полагаться на его высокую маневренность и способность маскироваться за естественными укрытиями, чтобы избежать попаданий противника и выжить.

«ЛЕНДСПИДЕР» (LAND SPEEDER) КОСМОДЕСАНТА				
Тип	Скорость	Броня	Ближний бой	Огневой бой
Легкая техника	35 см	4+	6+	5+
Оружие	Дальнобойность	Огневая мощь	Примечания	
Мульти-термо	15 см	MW5+ и Стрелковое	--- и Макро-оружие	
Примечание: глассер, разведчик. Мульти-термо может выстрелить и дать способность макрооружия значению огневой мощи оружия				

«ЛЕНДСПИДЕР-ТОРНАДО» КОСМОДЕСАНТА

«Торнадо» - более тяжеловооруженная версия «лендспидера», разработанная для ведения огневой поддержки в ближнем бою. Не присутствовавший на первых порах войны орден «Темных ангелов» был хорошо знаком оркам. Газкгулл Трака сталкивался с этими бойцами на Писцине IV. В дни, подготовившие ночное нападение на Кот-Ридж, воины из знаменитого «крыла ворона» «Ангелов» нанесли мощный удар при свете дня, перерезав

линии снабжения орков и разрушив несколько ремонтных мастерских. Действуя на «лендспидерах» типа «Торнадо» («лендспидерах-Торнадо»), три эскадрона обошли северные заставы орков, скрыв свое перемещение за холмами до того момента, когда, спустившись они с бреющего полета обстреляли их лагерь из штурмовых орудий и тяжелых болтеров. Полностью захваченные врасплох орки среагировали не сразу, и их потери исчислялись сотнями еще до того как они смогли открыть ответный огонь. Глиссеры ушли от цели только после еще двух налетов, потеряв только один «Торнадо» в результате обстрела из стрелкового оружия.

«ЛЕНДСПИДЕР» тип «ТОРНАДО» (LAND SPEEDER TORNADO) КОСМОДЕСАНТА				
Тип	Скорость	Броня	Ближний бой	Огневой бой
Легкая техника	35 см	4+	6+	5+
Оружие	Дальнобойность	Огневая мощь	Примечания	
Штурмовое орудие	30 см	AP5+/AT5+	---	
Тяжелый болтер	30 см	AP5+	---	
Примечание: глиссер, разведчик				

«ЛЕНДСПИДЕР-ТАЙФУН» КОСМОДЕСАНТА

«Тайфун» - это еще более тяжело вооруженный тип «лендспидера», в данном случае разработанный для дальнобойного противотанкового огня. После нескольких попыток восстания на агромире Ангариус и усиления гражданского неповиновения, на усмирение народа и взятие под стражу нескольких политических лидеров были посланы два полка пиранских драгун. Поддерживаемый ударным крейсером ордена «Ночных ястребов» «Эбеновый коготь», экспедиционный корпус несколько месяцев вел кровопролитные бои со все более и более враждебным населением. Пытаясь схватить одного из местных вожakov несколько взводов 18-го батальона драгун оказались в западне, были окружены ангарийскими повстанцами и отрезаны от своих. Как только была подготовлена миссия по их деблокированию, «Тайфуны» «Ночных ястребов» всю ночь осуществляли безостановочные вылазки, обрушивая на позиции мятежников ракетные залпы и отбрасывая их от попавших в ловушку драгун. Прерываясь только на пополнение боеприпасов, «Тайфуны» держали неослабную завесу до тех пор пока перед яростными атаками сил ордена мятежники не отступили.

«ЛЕНДСПИДЕР» тип «ТАЙФУН» (LAND SPEEDER TYRHOON) КОСМОДЕСАНТА				
Тип	Скорость	Броня	Ближний бой	Огневой бой
Легкая техника	35 см	4+	6+	5+

Оружие	Дальнобойность	Огневая мощь	Примечания
Сдвоенная ракетная установка «Тайфун»	45 см	AP3+/AT5+	---
Тяжелый болтер	30 см	AP5+	---
<i>Примечание: глассер, разведчик</i>			

«ВИНДИКАТОР» КОСМОДЕСАНТА

«Виндикатор» - машина тяжелой артподдержки. В ходе восстания на Сабиене IV имперские силы втянулись в упорную осаду фабричной цитадели ван Вальдта. После нескольких неудачных штурмов тупик был прорван при помощи «виндикаторов» ордена «Железных рук», которые использовали усиленную танковую броню и мощное осадное орудие для того чтобы (практически в буквальном смысле слова) пробить ворота во вражеских позициях. Действуя небольшими дивизионами (по три орудия), «виндикаторы» при поддержке отделений бойцов 7-й роты «Железных рук» раз за разом проламывали вражеские укрепления, давая возможность имперской пехоте зачистить каждый участок. За пять дней последние бастионы сопротивления повстанцев пали под жесточайшим обстрелом «виндикаторов», и длившаяся больше трех месяцев осада завершилась. В бою за ван Вальдт во всех семи дивизионах не был потерян ни один «виндикатор» - одна из самых успешных кампаний «Железных рук», лишняя раз подтвердившая легендарную славу «осадного тарана».

«ВИНДИКАТОР» (VINDICATOR) КОСМОДЕСАНТА				
Тип	Скорость	Броня	Ближний бой	Огневой бой
Бронетехника	20 см	4+	6+	4+
Оружие	Дальнобойность	Огневая мощь	Примечания	
«Демолишер»	30 см	AP3+/AT4+	Не обращает внимания на укрытия	
Тяжелый болтер	30 см	AP5+	---	

«УИРЛВИНД» КОСМОДЕСАНТА

Турель «уирлвинд» осуществляет дальнобойную огневую поддержку орденов Космодесанта и очень часто используется когда требуется «подготовить» цель перед полномасштабным наступлением. В ходе кампании на Хармалланских полях «уирлвинды» ордена «Черные консулы» осуществили 14-часовую бомбардировку позиций мятежников в рамках подготовки наземного наступления. Три дивизионами «уирлвиндов» было выпущено всего более шестисот ракет, что привело к тому что участок фронта повстанцев шириной в пять миль был свободен для наступления, а несколько ключевых укреплений

были разрушены. Хотя наступление «Черных консулов» и имело блестящий успех, а наземный штурм привел к полному разгрому сил бунтовщиков, все «уирлвинды» были уничтожены внезапной контратакой танкового батальона мятежников. Стоявшие впереди основных сил «Консулов» и без достаточного прикрытия «уирлвинды» оказались легкой целью для вражеских танков. Их потеря стала неприятным ударом для ордена.

«УИРЛВИНД» (WHIRLWIND) КОСМОДЕСАНТА				
Тип	Скорость	Броня	Ближний бой	Огневой бой
Бронетехника	30 см	5+	6+	5+
Оружие	Дальнобойность	Огневая мощь	Примечания	
«Уирлвинд»	45 см	1BP	Огонь с закрытой позиции	

«ХАНТЕР» КОСМОДЕСАНТА

До того как была обнаружена СШК «хантера» большинству орденов Космодесанта не хватало эффективного противовоздушного средства. Попытки переделать «уирлвинд» дали удручающий результат, и после того как несколько измененных «уирлвиндов» ордена «Экзорцистов» не смогли перехватить налетающие орочьи бамбардировщики, большая часть была снята с боевого дежурства. Используя другой набор алгоритмов прицеливания, ракета «хантера» и быстрее и маневреннее ракеты «уирлвинда». «Хантер» монтируется на шасси «рино» и использует единую пусковую платформу с укрепленным сбоку сенсором и антенной предварительного наведения. Ракеты подаются на пусковые рельсы из цилиндрического барабана, расположенного на противоположной от направляющих стороне. После запуска из корпуса ракеты выдвигаются стабилизаторы, позволяющие навести ракету на цель. Имея больший радиус действия по сравнению с «уирлвиндом», «хантер» нашел признание у техножрецов Адептус Астартес, некоторые из которых дальше модифицировали установку так, чтобы разметить на ней спаренные направляющие для запуска и центральную сенсорную антенну в стремлении еще больше повысить возможности «хантера».

«ХАНТЕР» (HUNTER) КОСМОДЕСАНТА				
Тип	Скорость	Броня	Ближний бой	Огневой бой
Бронетехника	30 см	5+	6+	6+
Оружие	Дальнобойность	Огневая мощь	Примечания	
«Хантер-киллер»	60 см	АТ4+/АА4+	Огонь с закрытой позиции	

«ЛЕНДРЕЙДЕР» КОСМОДЕСАНТА

«Лендрейдер» - тяжелобронированный танк и транспортер. Происхождение «лендрейдера» предшествует даже Империи – и тем не менее это и поныне один из наиболее разрушительных танков в арсенале Адептус Астартес. Он защищен многочисленными слоями армированного керамика и адамантума, что делает его уязвимым только для наиболее мощных орудий. Он способен вести боевые действия в любых условиях – даже в вакууме. Обладая способностью вместить целое отделение космодесантников и снабжать их боеприпасами и медицинской помощью, «лендрейдер» превосходно подходит для прорывов в глубокий тыл врага и автономного выживания в течение долгого времени. Столь же впечатляют и наступательные возможности «лендрейдера» - четыре лазерных пушки и спаренные тяжелые болтеры позволяют вести карающий огонь, способный разнести как вражеские танки, так и пехоту противника. Ранее он производился в огромных объемах, ныне же мало миров-фабрик способных на его изготовление, что делает «лендрейдер» одной из самых ценных реликвий ордена.

«ЛЕНДРЕЙДЕР» (LAND RAIDER) КОСМОДЕСАНТА				
Тип	Скорость	Броня	Ближний бой	Огневой бой
Бронетехника	25 см	4+	6+	5+
Оружие	Дальнобойность	Огневая мощь	Примечания	
2 х Сдвоенные лазерные пушки	45 см	AT4+	---	
Тяжелый болтер	30 см	AP4+	---	
Примечание: усиленное бронирование, прочная кормовая броня, транспорт (может перевозить один отряд терминаторов ИЛИ два отряда бойцов, девастаторов или разведчиков Космодесанта)				

«РИНО» КОСМОДЕСАНТА

На протяжении десяти тысяч лет «рино» служил основным бронетранспортером космодесантников. Его универсальность и надежность благодарно приветствовались техножрецами, которые занимались их состоянием в различных орденах Космодесанта. «Рино» может перевозить до десяти полностью экипированных космодесантников, что делает БТР идеально подходящим для быстрого развертывания на пересеченной местности или в тяжелых природных условиях - его скорость и усиленная керамитовая броня оказываются на своем месте. Обычно «рино» бронируется легко и вооружается одним пулеметом, укрепленном на люке, для поддержки в ближнем бою. Однако «рино» является и на удивление легко приспособляемой машиной, и нередко техножрецы крепят дополнительный штормболтер на парном стержне или даже модифицируют ракетой «хантер-

киллер», все в зависимости от условий развертывания ордена. Популярность «рино» такова, что редко какой орден не располагает большим числом этих освященных веками транспортеров.

«РИНО» (RHINO) КОСМОДЕСАНТА				
Тип	Скорость	Броня	Ближний бой	Огневой бой
Бронетехника	30 см	5+	6+	6+
Оружие	Дальнобойность	Огневая мощь	Примечания	
Штурмболтер	(15 см)	Стрелковое	---	
Примечание: транспорт (может перевозить два отряда бойцов, девастаторов или разведчиков Космодесанта)				

«РЕЙЗОРБЭК» КОСМОДЕСАНТА

Комбинация бронетранспортера и оружия огневой поддержки сделала из «рейзорбэка» одной из самых универсальных машин Космодесанта – но не обязательно самой популярной. Рассматриваемый многими орденами как плохой компромисс между транспортом и полноценной боевой машиной, «рейзорбэк» тем не менее может похвастаться впечатляющим количеством побед в кампаниях. Используемые особенно активно «Космическими волками», а точнее их «серыми охотниками», шасси «рейзорбэков» снабжаются системами тяжелого вооружения зачастую за счет уменьшенного количества членов в стаях «серых охотников»; это оправдало себя в ходе вторжения Мамонтова. Перемещавшиеся на «рейзорбэках» шесть стай «серых охотников» из большой роты Бьорна Стормвильфа отбили планетарную фабрику по переработке ценных минералов, используя лазерные пушки для выбивания фабричных батарей тяжелых орудий перед началом штурма. Очутившись внутри, «рейзорбэки» защищали периметр до тех пор пока «предеторы» ордена не вступили в бой.

«РЕЙЗОРБЭК» (RAZORBACK) КОСМОДЕСАНТА				
Тип	Скорость	Броня	Ближний бой	Огневой бой
Бронетехника	30 см	5+	6+	6+
Оружие	Дальнобойность	Огневая мощь	Примечания	
Спаренный тяжелый болтер или Спаренная лазерная пушка	30 см	AP4+	---	
	45 см	AT4+		
Примечание: транспорт (может перевозить отряд бойцов, девастаторов или разведчиков Космодесанта). Учтите, что «рейзорбэк» может быть вооружен либо только болтером, либо лазерной				

«ПРЕДЕТОР-АННИГИЛЯТОР» КОСМОДЕСАНТА

Как ни странно, разработка типа «Аннигилятор» приписывается железным жрецам ордена «Космических волков», а не вновь открытому фрагменту технологий Темной эры. Оказавшись осажденными бронетехникой отступников в ходе крестового похода Скарата и не имея поддержки «лендрейдеров» «Волки» остроумно переделали свои «предето́ры» под лазерные пушки, которыми обычно пользовались стаи «длинных клыков». Черпавшие энергию прямо из тепловой энергоустановки «предетора» лазерные пушки «Аннигилятора» легко могли потягаться с танками отступников, что дало «Космическим волкам» возможность прорвать бронированное кольцо окружения. Хотя Адептус Механикус расценили действия «Волков» как богохульство и осквернение, но нехотя они признавали, что замысел «Аннигилятора» удачен, и двумя столетиями позже провозгласили, что замысел получил благоговение Бога-машины. Предпочитаемые одними орденами и ненавидимые другими, «предето́ры-Аннигиляторы» тем не менее выпускаются далеко не только «Космическими волками».

«ПРЕДЕТОР» ТИП «АННИГИЛЯТОР» (PREDATOR ANNihilATOR) КОСМОДЕСАНТА				
Тип	Скорость	Броня	Ближний бой	Огневой бой
Бронетехника	30 см	4+	6+	5+
Оружие	Дальнобойность	Огневая мощь	Примечания	
Спаренная лазерная пушка	45 см	AT4+	---	
2 x Лазерные пушки	45 см	AT5	---	

«ПРЕДЕТОР-ДЕСТРУКТОР» КОСМОДЕСАНТА

Будучи вероятно самым крупным из развернутых на Армагеддоне соединений тяжелой бронетехники «предето́ры» ордена «Саламандр» столкнулись со «Смиртаносными гусиницами» Кроксника в шлаковых пустошах севернее улья Ахерон. Будучи поделенными на три формирования, «предето́ры» стальным клином встали между силами Кроксника и изменника фон Штраба, успешно отрезав сторонников фон Штраба в улье от орочьих подкреплений. Маневрируя после каждой атаки, «Саламандры» изматывали орков в долгих стычках на протяжении более чем двух дней до тех пор пока столкновение с «боевыми крепостями» Кроксника не заставило их отступить. Вернувшись на кордон Хэмлок,

«предеторы» были затем переброшены в состав сил для наступления «Саламандр» на Каменюки орков к северо-востоку от Ахерона. При помощи титанов Легио Металлика «предеторы» «Саламандр» сыграли основную роль в разрушении двух из трех гигантских крепостей-астероидов.

«ПРЕДЕТОР» ТИП «ДЕСТРУКТОР» (PREDATOR DESTRUCTOR) КОСМОДЕСАНТА				
Тип	Скорость	Броня	Ближний бой	Огневой бой
Бронетехника	30 см	4+	6+	5+
Оружие	Дальнобойность	Огневая мощь	Примечания	
Скорострельная пушка	45 см	AP5+/AT6+	---	
2 х тяжелые болтеры	30 см	AP5+	---	

КОСМИЧЕСКИЕ СУДА КОСМОДЕСАНТА

Ордена Космодесанта обладают собственными флотилиями из боевых барж и ударных крейсеров, разработанных специально для переброски войск ордена на поле битвы, расположенное в любой точке галактики. В ходе вторжения Газкгулла на Армагеддон боевые баржи и ударные крейсера более чем двух десятков орденов Адептус Астартес были призваны в сектор на помощь планетарной обороне, а их мощные бомбардировочные орудия, используемые обычно для планетарного штурма, были повернуты против огромных флотилий орочьего вторжения. Ключевую роль в уничтожении орочьих скитальцев «Грохочущая смерть» и «Дисантная каменюка» сыграл флот Космодесанта, состоящий из более чем сотни кораблей Космодесанта под командованием верховного маршала «Черных храмовников» Хельбрехта. Высадив все свои наземные части на поверхность Армагеддона, флот освободился и до конца войны помогал остаткам Имперского флота. Боевые баржи и ударные крейсера, что оставались на орбите Армагеддона, оказывали бесценную помощь войскам орденов на поверхности, снабжая их боеприпасами или же проводя бомбардировки с помощью огромных корабельных батарей, или высаживая резервы прямо в битву в десантных капсулах и на посадочных модулях.

УДАРНЫЙ КРЕЙСЕР (STRIKE CRUISER) КОСМОДЕСАНТА				
Тип	Скорость	Броня	Ближний бой	Огневой бой
Космическое судно	---	---	---	---
Оружие	Дальнобойность	Огневая мощь	Примечания	
Орбитальная	---	5BP	Макро-оружие	

бомбардировка				
<i>Примечание: транспорт (может нести 20 отрядов бойцов, штурмовиков, девастаторов, разведчиков, мотоциклов, терминаторов или дредноутов кроме того шесть «тандерхоков» и достаточное количество десантных капсул, чтобы можно было высадить все отряды на борту.</i>				
БОЕВАЯ БАРЖА (BATTLE BARGE) КОСМОДЕСАНТА				
Тип	Скорость	Броня	Ближний бой	Огневой бой
Космическое судно	---	---	---	---
Оружие	Дальнобойность	Огневая мощь	Примечания	
Орбитальная бомбардировка	---	14BP	Макро-оружие	
<i>Примечание: транспорт (может нести 60 отрядов бойцов, штурмовиков, девастаторов, разведчиков, мотоциклов, терминаторов или дредноутов кроме того 60 «рино», «лендрейдеров», «рейзорбэков», «хантеров», «уирлвиндов», «предеторов» или «виндикаторов» кроме того девять «тандерхоков» и достаточное количество десантных капсул, чтобы можно было высадить все отряды на борту). Медленно движется – нельзя использовать в первые два хода битвы, если правилами сценария не оговаривается иное.</i>				

ПОСАДОЧНЫЙ МОДУЛЬ КОСМОДЕСАНТА

Посадочный модуль Космодесанта – это штурмовое судно, разработанное для быстрой доставки войск на поверхность планеты. Как и десантные капсулы, они запускаются с находящихся на орбите кораблей; разница в основном та, что посадочный модуль перевозит сразу целыми отрядами вместе с сопровождающей их техникой. Как только посадочный модуль покидает корабль, мощные двигатели быстро разгоняют его до скорости в несколько тысяч км/ч, таким образом делая практически невозможным для оборонительных батарей противника прицеливание во время падения сквозь планетарную атмосферу. Затем, за несколько секунд до удара о землю, баллистические заряды отстреливают одноразовые термощиты, защищавшие модуль и технику внутри, а двигатели второй ступени и антигравитационные установки в это время быстро замедляют скорость и выравнивают крен модуля, позволяя безопасно сесть. Через 20-30 секунд после отстыковки от корабля все войска будут на поверхности и в действии, при поддержке оружейных батарей посадочного модуля.

ПОСАДОЧНЫЙ МОДУЛЬ (LANDING CRAFT) КОСМОДЕСАНТА				
Тип	Скорость	Броня	Ближний бой	Огневой бой
Боевая машина	Бомбардировщик	4+	5+	3+
Оружие	Дальнобойность	Огневая мощь	Примечания	
2 х Спаренные лазерные пушки	45 см	AT4+	---	
3 х Спаренные тяжелые болтеры	15 см	AT4+	---	
Штурмболтеры	(15 см)	Стрелковое	---	

Устойчивость к повреждениям 4. Эффект критического попадания – взрывается боезапас модуля, уничтожая модуль и всех на его борту. Все отряды в 5 см от модуля получают по одному попаданию.

Примечание: орбитальная высадка, усиленная броня, бесстрашный, транспорт(может нести 12 отрядов бойцов, штурмовиков, диверсантов, разведчиков, мотоциклов, терминаторов или дредноутов Космодесанта. Терминаторы и дредноуты занимают по два места каждый. Кроме того, посадочный модуль может нести 4 «лендрейдера» или шесть «рино», «рейзорбэков», «хантеров», «уиллвиндов», «предаторов», «виндикаторов».

КОРАБЛЬ ОГНЕВОЙ ПОДДЕРЖКИ КОСМОДЕСАНТА «ТАНДЕРХОК»

«Тандерхок» - тяжеловооруженный аэрокосмический корабль, используемый для переброски космодесантников по воздуху в зоны боев и огневой поддержки на месте. Расположенный на краю экваториальных джунглей Армагеддона стратегически важный пункт Майр-Анкоридж уже почти пал перед сотнями тысяч диких орков. Катастрофически уступая в численности, развернутые там пять полков ульевого ополчения были бы сметены, если бы не своевременное появление двух рот бойцов ордена «Повелителей бурь». Запущенные с борта боевой баржи «Доминатус Фурио» три двойки «Тандерхоков» со 180 космодесантниками на борту опустились на Майр-Анкоридж в одном из самых отважных орбитальных десантирований всей кампании. Оторвавшись от орочьих «истрибомберов» шесть «тандерхоков» успешно приземлились к западу от порта, доставили свой десант, а затем сразу поднялись в воздух для оказания огневой поддержки наземным силам. В течение последовавших дней и месяцев «тандерхоки» «Повелителей» выполнили более трехсот налетов, что сделало их наиболее активным воздушным формированием войны.

КОРАБЛЬ ОГНЕВОЙ ПОДДЕРЖКИ КОСМОДЕСАНТА «ТАНДЕРХОК» (THUNDERHAWK)				
Тип	Скорость	Броня	Ближний бой	Огневой бой
Боевая машина, воздушное судно	Бомбардировщик	4+	6+	4+
Оружие	Дальнобойность	Огневая мощь	Примечания	
Основное орудие	75 см	AP4+/AT4+	Строго носовой сектор обстрела	
2 х Спаренные тяжелые болтеры	30 см	AP4+/AA5+	Строго носовой сектор обстрела	
1 х Спаренные тяжелые болтеры	15 см	AP4+/AA5+	Правый сектор обстрела	
1 х Спаренные тяжелые болтеры	15 см	AP4+/AA5+	Левый сектор обстрела	
Устойчивость к повреждениям 2. Эффект критического попадания – повреждены приборные панели, пилот теряет управление, и машина падает, все на борту погибают.				
Примечание: орбитальная высадка, усиленная броня, транспорт(может нести 8 отрядов бойцов, штурмовиков, дивестаторов, разведчиков, мотоциклов, терминаторов или дредноутов Космодесанта. Терминаторы и дредноуты занимают по два места каждый. Кроме того, посадочный модуль может нести 4 «лендрейдера» или шесть «рино», «рейзорбэков», «хантеров», «уирлвиндов», «предеторов»,				

ДЕСАНТНАЯ КАПСУЛА КОСМОДЕСАНТА

Десантные капсулы сбрасываются с низкой орбиты ударными крейсерами и боевыми баржами ордена, и используются Космодесантом уже тысячи лет в роли средства быстрой доставки войск на планетарную поверхность. Оборудованные одним главным двигателем в центре капсулы и несколькими небольшими стабилизирующими ускорителями, капсулы проносятся сквозь атмосферу до того как маленькие тормозные двигатели, расположенные под днищем капсулы не начнут сбрасывать ускорение перед посадкой. Бронированное укрытие, способное нести пять полностью экипированных космодесантников в силовом доспехе, защищает их от высоких температур и прикрывает в бою. По приземлении открываются запиравшие выходные люки защелки и засовы, и космодесантники могут вступить в бой. Ходят неподтвержденные слухи, что время между приземлением и развертыванием составляет менее четырех секунд.

ДЕСАНТНАЯ КАПСУЛА (DROP POD) КОСМОДЕСАНТА				
Тип	Скорость	Броня	Ближний бой	Огневой бой
Бронетехника	Неподвижен	5+	---	---
Оружие	Дальнобойность	Огневая мощь	Примечания	
«Десвинд»	15 см	AP5+/AT5+	См. спецправило ниже	
<i>Примечание: орбитальная высадка, транспорт (может нести одно формирование только из бойцов, дестапаторов, разведчиков и дредноутов). После посадки «десвинд» атакует <u>все</u> вражеские отряды в радиусе 15 см. Каждое атакованное формирование противника получает метку взрыва за нахождение под обстрелом, и дополнительную метку за каждое попадание. Затем все отряды из капсулы должны выгрузиться в радиусе 5 см от нее <u>или</u> в радиусе 5 см от любого отряда того же формирования, высадившегося ранее, до тех пор пока все отряды не высадятся не далее чем в 15 см от капсулы. Десантные капсулы не могут объявлять перекрестный огонь.</i>				
<i>Игровая концепция: на самом деле каждый отряд формирования сбрасывается в отдельной капсуле. Капсулы отстреливаются все вместе, плотным роем, а потому и приземляются группами. Каждый такой рой сопровождается одним или двумя «десвиндами», которые обстреливают зону посадки автоматическими орудиями. Вышеописанное спецправило хорошо это описывает, при этом не требуя большого количества моделей орбитальных капсул.</i>				

5.2 ИМПЕРСКАЯ ГВАРДИЯ

*“Каждая победа в бою,
стоит жизни тысячи героев,
погибших в одиночку,
никем не воспетых, безвестных.”*

Имперская гвардия – самая массовая и главная военная сила Империи. Она подразделяется на бесчисленные армии и разбросана по всей галактике на сотнях театров боевых действий. Управление и снабжение составляют головную боль Департамента Муниториум, отдела вооружения и снабжения Администратума. Даже эта гигантская организация не имеет ни малейшего представления о точной численности поставленных под ружье войск, так как бесконечный список потерь и поток пополнений может исчисляться миллионами за один день. Огромные масштабы Имперской гвардии в какой-то мере иллюстрируют накал борьбы человечества за выживание. Чужаки повсюду, люди-мятежники ждут только момента для удара по уязвимым мирам, даже верные, по общему мнению, имперские командиры могут готовиться к развязыванию войны, удовлетворяющей их жадность и властолюбие.

НАБОР НОВОБРАНЦЕВ

Каждая планета в Империи обладает своей независимой армией, которую пополняет и которой командует имперский командующий. Эти местные армии огромны, но ограничены оборонительными задачами своей собственной планетарной системы. Помимо приглядывания за ксеносами и бандитами-людьми с соседних миров, эти силы планетарной обороны часто привлекаются к междоусобной борьбе на своей планете. На редкой планете правящий имперский губернатор не сталкивался с вызовами своей власти! Адептус Терра такими мелочами не интересуется и спокойно воспринимает сражения между имперскими командующими и их подчиненными, а также между самими командующими. Имперская гвардия набирается из этих независимых планетарных сил с миров по всему Империи. В соответствии с древним законом имперские командующие обязаны предоставлять часть своих отборных войск на имперскую службу. Департамента Муниториум заведует набором новых полков Имперской гвардии. Каждый полк насчитывает от 2 до 6 тысяч человек, и называется в честь планеты, с которой он набран. Сами бойцы рассматривают себя как принадлежащих в первую и главную очередь к своему полку, который состоит из их сотоварищей с их родного мира, говорящих на том же диалекте и придерживающихся одних и тех же привычек и обычаев. Многие полки Имперской гвардии набираются из диких городских агломераций миров-ульев, на которых более-менее повсеместным является клановое или корпоративное военное дело. Эти бойцы будут закалены в битвах задолго до

того как попадут в Имперскую гвардию, и считаются лучшим сырьем для создания действующего полка. Другой благодатной средой для набора новобранцев являются дикие или феодальные планеты, как обладающие естественно сложившейся кастой воинов. Этих первобытных бойцов надо основательно обучить владению современным оружием, но им не запрещают по-прежнему придерживаться местных обычаев, как-то охоте за головами, скальпами и прочими трофеями. Точно так же нанесение боевой раскраски и варварской боевой экипировки рассматривается как вполне допустимое, так как подобные обычаи служат вдохновлению воинов и устрашению противника.

ПОЛКИ

Галактика – весьма пестрое место, со многими странностями и привычками. Полки Имперской гвардии происходят со множества разных планет, и тамошние культуры, стиль одежды, уровень технологического развития и воинские традиции весьма разнятся. Имперская гвардия даже не пытается ввести единые стандарты униформы или вооружения, предпочитая использовать уникальные сильные стороны каждого полка, каковы бы те ни были. Поэтому полки носят местную форму, хотя элементы стандартной экипировки и брони приводят к некому единообразию. Например, планета Аттилея славится умением и отвагой наездников, покоривших огромные степи своего родного мира. Когда аттилейские полки набираются в Имперскую гвардию, они становятся конными полками Диких всадников. Каким бы странным ни казалось то, что всадникам нашлось место наряду с изощренной технологией Империиума, существует множество миров, на которых эти воины многого стоят. Умение аттилейцев быстро перемещаться и жить на подножном корму делает их идеальными для просачивания сквозь фронт противника и разведки в авангарде наступающей армии.

НАЧАЛЬНОЕ РАЗВЕРТЫВАНИЕ

Как только полк набран, его немедленно отправляют к месту назначения. В процессе путешествия полк проходит дальнейшее обучение, если необходимо. Некоторые полки с миров-ульев обычно требуют мало тренировок, или вообще в них не нуждаются, так как с большинством видов оружия, с которым предстоит сражаться, они отлично знакомы. Прочие полки могут нуждаться в длительном или более интенсивном инструктировании. Ко времени прибытия на место назначения полк должен быть основательно подготовлен и рваться в бой. Полк могут назначить в самое пекло битвы, но скорее всего приказ поступит развернуться на планете, граничащей с театром военных действий. Усиление планетарных сил полком Имперской гвардии всегда приветствуется, особенно если мир под угрозой вторжения, как

обычно и бывает. Полк могут направить и на только что захваченную или освобожденную планету на гарнизонную службу. Это совсем не отсиживание в тылу – так как отбитые миры все еще кишат очагами сопротивления. Во многих случаях гарнизон должен создать на планете нечто большее чем изначальный плацдарм.

КОМИССАРЫ

Гвардейские полки набираются из всех уголков галактики, зачастую диких и погрязших в анархии. До того как стать новобранцами, бойцы и представления не имеют о своем истинном положении в великой Империи человечества. Для того чтобы солдатами командовали как следует, к полкам Имперской гвардии прикомандированы имперские комиссары. Комиссары занимают весьма важную должность в Имперской гвардии, так как полки зачастую недисциплинированные и варварские. Многие набраны на дикарских мирах, где воины признают только силу и воинскую отвагу. Комиссары служат примером обоих этих качеств, и являются по своей природе командующими.

СТРУКТУРА ПОЛКА ИМПЕРСКОЙ ГВАРДИИ.

Организационно все полки гвардии сходны, и в то же время нет. Полк делится на несколько рот. Число рот сильно разнится, но обычно это 10-20. Если роты разбиты в бою, то чаще всего их переформируют в меньшее число полнокровных рот, а не гонятся за поддержанием их числа. Полком командует полковник, ротой обычно капитан. Хотя есть и некоторые другие звания. Там, где с одной планеты набрано несколько полков, у них обычно имеется немного старших офицеров, некоторые в чине генерала. Когда такие полки присоединяются к Имперской гвардии, старших офицеров приглашают в генеральский корпус Департамента Муниториум, где имеющиеся у них подробные сведения о войсках исключительно важны. Между званиями генерала и капитана существует ряд чинов, призванных определять старшинство командования в полку. Во всем Империи почти столько же чинов, сколько и полков, в результате знаки отличия полковника, капитана и лейтенанта могут иметь люди, чей чин звучит как герцог, кавалер, центурион или гетман. Рота состоит из нескольких взводов, если это пехотный полк. Танковая рота в обычном случае состоит из нескольких эскадронов, артиллерийские роты состоят из нескольких батарей. В этом случае названия также могут сильно разниться. Взять к примеру пехотные роты – у роты есть командирский взвод, в который входят все дополнительные отряды поддержки вроде противотанковых отделений или отрядов со спецоружием, равно как в него входит командир роты с личной охраной. В роте шесть взводов, каждый из которых состоит из командирского отделения и до шести отделений по десять человек. Таким образом рота

максимального состава может насчитывать почти 400 человек, но столь крупные и громоздкие формирования скорее исключение, а не правило. Обычно полнокровная рота может насчитывать примерно 150-200 человек. Полки часто «подбирают» остатки или подразделения из прочих формирований. Временное полевое распределение легко может стать постоянным, и очень часто отряды разведки, кавалерии, артиллерии и бронетехники вынуждены передавать часть личного состава в пехотные формирования. Так же и пехотные взводы или отделения бронетехники придаются менее специализированным формированиям для оказания непосредственной поддержки. Эта практика в лучшем случае противоречива и ограничивается теми полками, которые достаточно умелы, чтобы выиграть от тактики комбинирования видов войск. В данном случае Империя максимально близок к боевым группам из всех родов войск. Обычно эти меры не длятся дольше одной кампании; хотя есть традиция, что некоторые узкоспециальные отряды вроде огринов или диких всадников могут стать постоянным компонентом отряда, которому они приданы. Это в основном потому что целые полки узких специалистов могут оказаться слишком громоздкими. Полк располагает офицерским корпусом, примерно вдвое превышающим количество необходимых командиров на каждую роту и каждый взвод. Как только начинается поход, часть их остается и формирует кадр для следующего полка, набираемого на данной планете, остальные зачисляются в армейский штаб как часть Департамента Муниториум. Там же помимо них будут комиссары и прочие выпускники Схола Прогениум, используемые Департамента Муниториум на командных должностях. В битве приказы наступать или управление обычно спускаются по иерархии вниз вдоль армейского уровня и определяют все придаваемые полку необходимые элементы поддержки. В силу своего большого размера полк обычно призывают для участие в ряде операций или последовательных наступлений, а штурмы с участием всех входящих в полк отрядов исключительно редки, однако известны. Отдельные операции или атаки возглавляются старшим из присутствующих командиром роты. Обычно офицер является членом полкового штаба и может быть полковником данного полка – если операция носит особенно важный характер. Если несколько полков осуществляют совместные действия, то в идеале командующим должен быть член штаба Лорда-генерала, но часто эту обязанность исполняет старший полковой командир.

ОБРАЗЦЫ ТЕХНИКИ ИМПЕРСКОЙ ГВАРДИИ.

Вся техника Имперской гвардии относится к какому-либо определенному образцу. Это собственно фабричный мир, на котором изготовили данную технику. К примеру «Леман Расс-Демолишер (образца Ризы)» происходит с фабричного мира Ризы. Техника одного типа,

построенная на разных фабричных мирах, зачастую слегка отличается в комбинации вооружения, а также немного разнится внешний облик. К примеру, Риза знаменита своей сноровкой в работе с плазменным вооружением, и поэтому на «Демолишер» образца Ризы в боковых спонсонах ставятся плазменные пушки, а не тяжелые огнеметы, как обычно делается на «Демолишерах» других образцов.

СТРУКТУРА ПОЛКА ИМПЕРСКОЙ ГВАРДИИ

Таблица ниже дает типичный пример того как организованы отряды Имперской гвардии. Вы можете отобразить эту организацию на своих миниатюрах, если хотите, и для этого есть множество способов. Особенно выигрывает от маркировки техника, и вы встретите множество примеров на следующих страницах данной книги.

ПОЛК					
Отделения тяжелого оружия		Штаб полка		Приданная элита, напр. огрины	
1-я рота	...	5-я рота	...	9-я рота	10-я рота

РОТА					
1-й взвод	2-й взвод	3-й взвод	...	5-й взвод	6-й взвод

ВЗВОД					
Командирское отделение	Пехотное отделение	Пехотное отделение	Пехотное отделение	Пехотное отделение	Пехотное отделение

Примечания:

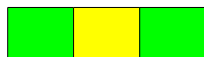
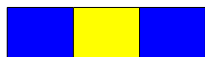
- серым выделены необязательные отряды, белым – обязательные;
- отдельные взводы могут заменяться на механизированные отделения;

ТАНКОВАЯ РОТА		
Командирский танк		
1-й эскадрон	2-й эскадрон	3-й эскадрон
1-й танк	1-й танк	1-й танк
2-й танк	2-й танк	2-й танк
3-й танк	3-й танк	3-й танк

Примечания:

Отдельные танковые роты отличаются друг от друга тремя цветными полосами, наносимыми на удобном месте. Каждая рота имеет отличительный знак (напр., вставший на дыбы лев, череп, аквила, пятиконечная звезда, пиковый туз и т.п.). Каждый эскадрон роты наносит этот знак на технику своим цветом.

Примеры ротной раскраски:



5.1.2 ОТРЯДЫ ИМПЕРСКОЙ ГВАРДИИ

Нижеследующий раздел описывает всевозможные отряды, используемые Имперской гвардией и приводит всю информацию, необходимую для использования их в играх Epic. Армии Имперской гвардии обладают стратегическим рейтингом, равным двум, и все формирования Имперской гвардии имеют инициативу 2+.

Имперскую гвардию часто сравнивают с кувалдой – это огромное грубое орудие, используемое в бою. Имперская гвардия – это не маневренная, хирургически точная армия вроде Космодесанта; имперская армия стирает противника в прах в ходе многомесячных и даже многолетних кровопролитных кампаний. Мощь Имперской гвардии может проявиться во множестве аспектов, от ведения и прорыва осад до окопной войны на фронтах в сотни миль и в мощнейших танковых ударах целых танковых полков. Пусть отдельный имперский гвардеец совершенно не сравним с космодесантником – в каждом полку тысячи человек, и в этой огромной численности состоит величайшая сила Имперской гвардии. Хотя в бесчисленных томах «Тактика Империи» содержатся организационные и стратегические доктрины, каждый полк Имперской гвардии отличается своим образом действий в зависимости от того, с какого он мира и в какой кампании сражается. Часть этих признаков чисто эстетическая: форма, небольшие структурные отличия и т.п. Остальные признаки серьезнее и глубже, они влияют на стиль ведения боя и характер отдельных бойцов. Так например джунглевые бойцы Катачана – это стойкие ветераны, используемые в самых тяжелых условиях и для боя в лесистой местности вроде той, что есть на их родной планете – безжалостном мире смерти Катачан. Контрастом им будет мордийская Железная гвардия – жесткая дисциплина и негибкая вера в своих офицеров и в мощь Императора. Исключительный пример – это Аттилейские дикие всадники: первобытные охотники, воюющие верхом на лошадях, специалисты разведки и проведения быстрых и отчаянно смелых налетов на вражеские линии снабжения и резервы.

ГЛАВНОКОМАНДУЮЩИЙ ИМПЕРСКОЙ ГВАРДИИ

Многозначительный титул «главнокомандующего» обычно дается человеку, назначенному главой целого фронта или даже всей кампании. В ходе третьей армагеддонской войны несколько ведущих командиров занимали пост главнокомандующего – наиболее примечательны комиссар Яррик и генерал Никита Куров, хотя это звание получали и несколько командующих фронтами. Куров еще молодым лейтенантом сражался в обороне улья Тартарус в ходе первого вторжения орков, а десятилетия спустя стал главнокомандующим всеми силами Имперской гвардии на Армагеддоне. Роль Яррика как

«Защитника Армагеддона» поставила под его командование всю оборону системы Армагеддона целиком. Держащие в своих руках жизни миллионов, главнокомандующие не имеют права на ошибку, они и только они несут невообразимо тяжелый груз ответственности.

ГЛАВНОКОМАНДУЮЩИЙ (SUPREME COMMANDER) ИМПЕРСКОЙ ГВАРДИИ				
Тип	Скорость	Броня	Ближний бой	Огневой бой
Пехота	15 см	5+	4+	5+
Оружие	Дальнобойность	Огневая мощь	Примечания	
Лазерная винтовка	(15 см)	Стрелковое	---	
Скорострельное орудие	45 см	AP5+/AT6+	---	
Силовое оружие	(рукопашная)	Штурмовое	Макро-оружие, доп. атака (+1)	
Примечание: верховное командование				

КОМАНДИР ИМПЕРСКОЙ ГВАРДИИ

Командная иерархия и наименования чинов офицеров, набираемых в Имперскую гвардию с тысяч миров, разнятся от полка к полку; некоторые выпущены военными академиями, некоторые происходят из благородных семейств или из известных имперских родов. Вне зависимости от чина или звания, все командиры Имперской гвардии разделяют одну идеологию – долг перед Императором, защита Империиума. Гвардейские командиры, с помощью вышестоящего штаба, советников а иногда даже членов Экклезиархии превращают огромные карты боевых районов, полученные от региональных командиров и военных топографов, в подробные приказы, которые через младших офицеров передаются в войска. Часто ведущие за собой личным примером, имперские командиры редко могут позволить себе вести войну из безопасного бункера в милях позади линии фронта – для них сами и их людей война проходит на передовой, с лазерной винтовкой в руках или в люке командирского «леман расса».

КОМАНДИР (COMMANDER) ИМПЕРСКОЙ ГВАРДИИ				
Тип	Скорость	Броня	Ближний бой	Огневой бой
Пехота	15 см	6+	5+	5+
Оружие	Дальнобойность	Огневая мощь	Примечания	
Лазерная винтовка	(15 см)	Стрелковое	---	
Скорострельное орудие	45 см	AP5+/AT6+	---	
Цепной меч	(рукопашная)	Штурмовое	---	

КОМИССАР ИМПЕРСКОЙ ГВАРДИИ

Имея дело с массивом войск масштаба Имперской гвардии первостепенной становится нужда в поддержании дисциплины, закона и порядка. Позаботиться о том, чтобы офицеры отвечали за действия своих солдат и не дрогнули на своем посту, должен Комиссариат. Обученные имперской политике и закону в Схола Прогениум, комиссары – это политический глас Империи, а также суд и расправа над офицерами и солдатами, заслужившими того по мнению Императора. В каждой кампании комиссар будет на передовой, подстегивая своих товарищей, воодушевляя их на подвиги историями о храбрости и героизме, а их черные шинели и блестящие черепа-кокарды фуражек вдохновят и тех, кто их боится. Ненавидимые многими полками гвардии за свой пуританский фанатизм, комиссары тем не менее являются наиболее эффективным инструментом мотивации гвардейской командной иерархии. Их преданность Императору не подвергается сомнению, а их присутствие на поле боя зачастую означало разницу между постыдным разгромом и блестящей победой.

КОМИССАР ИМПЕРСКОЙ ГВАРДИИ				
Тип	Скорость	Броня	Ближний бой	Огневой бой
Герой	15 см	---	---	---
Оружие	Дальнобойность	Огневая мощь	Примечания	
Силовое оружие	(рукопашная)	Штурмовое	Макро-оружие, доп. атака (+1)	
Примечание: герой, лидер, бесстрашный, вдохновляющий				

ПЕХОТА ИМПЕРСКОЙ ГВАРДИИ

Сухопутные войска Имперской гвардии столь же разнообразны, сколь и многочисленны. Основанный и набранный на самом Армагеддоне «Стальной легион» - это вклад Армагеддона в военную машину Империи. Бойцы «Стального легиона» экипированы стандартными рециркуляторами воздуха и непроницаемыми плащами для защиты от воздействия загрязненной атмосферы шлаковых пустошей их родного мира.

Большинство полков «Стального легиона» набраны на Армагеддоне и направлены в имперские крестовые походы и экспедиционные силы по всему сектору; однако огромные контингенты остались как стационарные силы планетарной обороны. Снабженные бронетранспортерами «химера», бойцы полков СПО «Стальной легион» - это

высокомобильная боевая сила, лежавшая в основе почти всех операций в ходе войны, отчаянно сражавшаяся за то, чтобы Армагеддон не пал под натиском орд Газкгулла.

Не имевшие почти никакого вооружения помимо лазерных винтовок стандартного имперского образца, пехотинцы «Стального легиона» заставили вторгшихся орков дорого заплатить за каждую пядь земли Армагеддона собственными жизнями.

ПЕХОТА ИМПЕРСКОЙ ГВАРДИИ				
Тип	Скорость	Броня	Ближний бой	Огневой бой
Пехота	15 см	---	6+	5+
Оружие	Дальнобойность	Огневая мощь	Примечания	
Лазерные винтовки	(рукопашная)	Стрелковое	---	
Скорострельное орудие	45 см	AP5+/AT6+	см. ниже	
Примечание: только каждый второй отряд имеет на вооружении скорострельное орудие. Сосчитайте количество отрядов пехоты в формировании, которые могут стрелять по цели и поделите на два (округляя вверх), чтобы получить количество возможных выстрелов из орудий.				

ОТДЕЛЕНИЕ ОГНЕВОЙ ПОДДЕРЖКИ ИМПЕРСКОЙ ГВАРДИИ

Почти все полки Имперской гвардии в галактике включают какой-либо вид мобильного тяжелого вооружения или непосредственной поддержки пехоты, особенно те полки, у которых ограничен доступ к бронетехнике. Отделения огневой поддержки вооружены куда более тяжелым оружием по сравнению с обычными отделениями Имперской гвардии, и поэтому могут вести намного более дальнобойный огонь. Часто эти отряды поддержки придаются частям на уровне взвода или отделения. Но не менее часто практикуется сведение отрядов тяжелого вооружения в особые формирования огневой поддержки. Имеющие задачу уничтожить вражескую бронетехнику или оказывать непосредственную поддержку пехоте, эти формирования часто рассматриваются как часть особого пехотного взвода или района боевых действий, а их способность быстро маневрировать в обстановке изменчивого или отсутствующего фронта просто неоценима. В битве за улей Инфернус массированный огонь отрядов огневой поддержки 27-го полка «Стального легиона» преградил путь бесчисленным атакам орков.

ОТДЕЛЕНИЕ ОГНЕВОЙ ПОДДЕРЖКИ (SUPPORT) ИМПЕРСКОЙ ГВАРДИИ				
Тип	Скорость	Броня	Ближний бой	Огневой бой
Пехота	15 см	---	6+	4+
Оружие	Дальнобойность	Огневая мощь	Примечания	

2 x Скорострельное орудие	45 см	AP5+/AT6+	---
---------------------------	-------	-----------	-----

ШТУРМОВИКИ ИМПЕРСКОЙ ГВАРДИИ

Часто называемые обычными гвардейцами «любимчики славы», тем не менее штурмовики являются элитными бойцами Имперской гвардии. Им поручают задачи, наиболее соответствующие их интенсивному обучению в Схола Прогениум диверсионному делу и тайным операциям. Обладающие доступом к наилучшей экипировке, включающей даже корабли огневой поддержки «Валькирия», отделения штурмовиков используются для точечных ударов по укрепленным вражеским позициям и ключевым сооружениям. В ходе контратаки под ульем Темпестора части штурмовиков 271-го Каданского полка провели наступление на позиции орков, отбросив их обратно в улей и выиграв время для того, чтобы бронетанковые силы кадианцев и «Стального легиона» успели создать «линию Морфея». Так как орки в Темпесторе были успешно заблокированы, роты штурмовиков смогли свободно отойти и позже были переброшены на другие театры военных действий. Из пяти участвовавших в наступлении рот штурмовиков были оставлены две, которые проводят налеты на улей для саботирования военного производства орков.

ОТДЕЛЕНИЕ ШТУРМОВИКОВ (STORM TROOPERS) ИМПЕРСКОЙ ГВАРДИИ				
Тип	Скорость	Броня	Ближний бой	Огневой бой
Пехота	15 см	5+	5+	4+
Оружие	Дальнобойность	Огневая мощь	Примечания	
«Пекло»	(15 см)	Стрелковое	---	
Плазмометы	15 см	AP5+/AT6+	---	

ОГРИНЫ ИМПЕРСКОЙ ГВАРДИИ

Сильные, преданные, но не слишком умные – так комиссар Петр Жухов описывал огринов, приданных 9-му «Риганнитскому стрелковому» полку на время подавления мятежа в Молох-Пойнт. Известные своей грубой силой огрины широко используются Имперской гвардии в роли ударных войск и телохранителей, а их умственную недоразвитость с лихвой искупает их непоколебимая вера в Императора и стремление угодить своим офицерам-людям. Отряды огринов тщательно наблюдаются членами Комиссариата на предмет признаков порчи или мутации, однако за всю историю Империи Департамент Муниториумом зафиксировано исключительно мало случаев их разложения. Вооруженные самое сложное «потрошителями» и разнообразным оружием ближнего боя, огрины придают

имперским ротам, направляемым на штурм вражеских крепостей – там их размеры и мощь только выигрывают от ограниченности пространства бункеров противника.

ОГРИНЫ ИМПЕРСКОЙ ГВАРДИИ				
Тип	Скорость	Броня	Ближний бой	Огневой бой
Пехота	15 см	3+	4+	5+
Оружие	Дальнобойность	Огневая мощь	Примечания	
«Потрошитель»	(15 см)	Стрелковое	---	
Оружие ближнего боя	Рукопашная	Штурмовое	Макрооружие, доп. атака (+1)	

СНАЙПЕРЫ ИМПЕРСКОЙ ГВАРДИИ

Снайперы Имперской гвардии вооружены точными снайперскими винтовками и обучены истреблять вражеских офицеров и другие важные цели. Это проявление противоречия, согласно которому даже гигантской Имперской гвардии для склонения весов на свою сторону иногда требуется крохотный камешек. В ходе десятилетней осады Анзасуса всеобщее внимание невольно привлек к себе один кадианский снайпер, Тувала Забан, уничтоживший на тот момент беспрецедентно большое количество врагов – двести человек. Сообщения Комиссариата по широковещательному вокс-каналу об успехах Забана стали ежедневными инструментами поднятия воинского духа, а одинокий снайпер продолжал наращивать количество побед в рамках операции «Стальной кордон». Получив задачу по уничтожению главарей восстания на Анзасусе, Забан и его снайперы-напарники действовали незамеченными в авангарде основных бронетанковых гвардейских сил, уничтожая повстанческие дозоры везде, где их находили. К сожалению, окончательно выполнить свою задачу Забан не успел и по окончании операции был посмертно награжден «Орденом Терры» - в первый раз рядовой гвардеец был представлен к столь высокой награде.

СНАЙПЕРЫ ИМПЕРСКОЙ ГВАРДИИ				
Тип	Скорость	Броня	Ближний бой	Огневой бой
Пехота	15 см	---	6+	5+
Оружие	Дальнобойность	Огневая мощь	Примечания	
Снайперская винтовка	30 см	AP5+	---	
Примечание: снайперы, разведчики				

ДИКИЕ ВСАДНИКИ ИМПЕРСКОЙ ГВАРДИИ

Дикие всадники – это общий термин, используемый почти для всех кавалерийских полков Имперской гвардии, а также для всех взводов конных войск, приданных остальным полкам для проведения разведки. Это имя стало известным благодаря опытной аттилейской конной гвардии, чьи дикие всадники приняли участие в несчетных войнах по всему Империиуму и на Армагеддоне не в последнюю очередь. В условиях далеко не идеальных для применения коней диких всадников специальные фильтр-капюшоны и тяжелая фибросеть повсеместно используются «Стальным легионом» и «Корпусом смерти» Крига для того, чтобы защищать голову и бока лошади от загрязненной окружающей среды Армагеддона. Способные проникнуть глубоко в горы и леса экваториального региона, некрупные роты диких всадников успешно очищают эти области от орочьих лагерей и поддерживают открытыми имперские линии снабжения. Их способность оставаться практически самодостаточными вдали от путей снабжения длительное время делает всадников архаичной, но очень ценной частью имперских военных усилий на Армагеддоне.

ДИКИЕ ВСАДНИКИ (ROUGH RIDERS) ИМПЕРСКОЙ ГВАРДИИ				
Тип	Скорость	Броня	Ближний бой	Огневой бой
Пехота	20 см	6+	4+	6+
Оружие	Дальнобойность	Огневая мощь	Примечания	
Лазерный пистолет	(15 см)	Стрелковое	---	
Цепной меч	(рукопашная)	Штурмовое	---	
Силовое копьё	(рукопашная)	Штурмовое	Первый удар, доп. атака (+1)	
Примечание: всадники, разведчики, диверсанты				

«ВАЛЬКИРИЯ» ИМПЕРСКОЙ ГВАРДИИ

«Валькирия» - это двухмоторный ударный глиссер, используемый практически исключительно Имперской гвардией для воздушных ударов и скрытого десантирования. При экипаже в пять человек, в том числе двух боковых стрелков и командира экипажа, «валькирия» может брать на борт до десяти штурмовиков в полной экипировке и со всеми дополнительными запасами и доставлять их точно к месту боя. При помощи «валькирий» пять отделений имперских штурмовиков отбили геотермальную перерабатывающую установку в Каср Хольме после того как ее захватил раскольнический культ еретиков. Изменники объявили, что заминировали глубинные геотермальные скважины взрывчаткой, поэтому действовать нужно было быстро и без осечек. Под покровом ночи «валькирии» перебросили отряды штурмовиков так, чтобы они могли атаковать установку с морской

стороны полуострова, застав изменников врасплох. А «валькирии» в ходе дальнейшей операции оказывали огневую поддержку и заботились о том, чтобы ни одна группа не могла скрытно захватить комплекс до тех пор пока он не окажется вновь в имперских руках.

«ВАЛЬКИРИЯ» (VALKYRIE) ИМПЕРСКОЙ ГВАРДИИ (образца Армагеддона)				
Тип	Скорость	Броня	Ближний бой	Огневой бой
Бронетехника	35 см	5+	6+	5+
Оружие	Дальнобойность	Огневая мощь	Примечания	
Мультилазер	30 см	AP5+/AT6+	---	
2 х тяжелый болтер	30 см	AP5+	---	
2 х ракетная установка	30 см	1 BP	Разрушение, единственный удар	
Примечание: скиммер, разведчик, транспорт (может переносить два отряда иштурмовиков)				

«ГРИФ» ИМПЕРСКОЙ ГВАРДИИ

«Гриф» очень похож на «валькирию». Но если «валькирия» - это транспорт, разработанный для доставки войск и оборудования в зону боев, то «гриф» - это судно огневой поддержки, отказавшееся от десантного отделения в пользу установки более тяжелого вооружения. «Грифы» обычно вылетают для поддержки действий «валькирий», обеспечивая плотную огневую завесу при высадке десанта. Звено «валькирий» часто поддерживается одним «грифом» в чью задачу входит удар по противнику в момент высадки, когда пехота наиболее уязвима. «Гриф» также осуществляет огневую поддержку легковооруженных десантных полков, которым недостает поддержки артиллерии и танков. Универсальная конфигурация вооружения «грифа» означает, что он может выполнить любую необходимую задачу от ведения противотанкового огня с помощью ракет «хелстрайк» до атаки с бреющего полета, с уничтожением пехоты противника из скорострельного орудия и тяжелых болтеров.

«ГРИФ» (VULTURE) ИМПЕРСКОЙ ГВАРДИИ (образца Армагеддона)				
Тип	Скорость	Броня	Ближний бой	Огневой бой
Бронетехника	35 см	5+	6+	5+
Оружие	Дальнобойность	Огневая мощь	Примечания	
Тяжелый болтер	30 см	AP5+	---	
Спаренная скорострельная пушка	45 см	AP4+/AT5+	---	
2 х «хелстрайк»	120 см	AT2+	Единственный удар	

«ХИМЕРА» ИМПЕРСКОЙ ГВАРДИИ

Производимая фабриками Армагеддона в огромных количествах «химера» - это самый ценный бронетранспортер Имперской гвардии. Способная вброд преодолеть водную преграду глубиной до десяти метров, «химера» легко вмещает в забронированное керамитом десантное отделение десять полностью экипированных гвардейцев со всеми необходимыми боеприпасами. Хотя стандартный образец «химеры» включает смонтированный в башенке мультилазер для непосредственной поддержки, многие фабричные миры успешно переделывают установку под спаренные тяжелые болтеры, тяжелые огнеметы и даже скорострельную пушку, что делает «химеру» одним из самых гибких типов бронетехники Имперской гвардии. Однако величайшим достоинством «химеры» является ее сверхнадежная силовая установка. Изначально делавшийся для более тяжелого бронетранспортера А-50 высокомогущный турбинный двигатель появился на несколько веков раньше «химеры». Но старый даже по имперским стандартам турбинный двигатель А-50 оказался настолько надежным, что Адептус Механикус объявил его неприкосновенным и воспретил его замену.

«ХИМЕРА» ИМПЕРСКОЙ ГВАРДИИ (образца Армагеддона)				
Тип	Скорость	Броня	Ближний бой	Огневой бой
Бронетехника	30 см	5+	6+	5+
Оружие	Дальнобойность	Огневая мощь	Примечания	
Мультилазер	30 см	AP5+/AT6+	---	
Тяжелый болтер	30 см	AP5+	---	
Примечание: транспорт (может нести один отряд огринов <u>или</u> два отряда главнокомандующего, командира, пехоты, штурмовиков, огневой поддержки, снайперов)				

«ХЕЛХАУНД» ИМПЕРСКОЙ ГВАРДИИ

Производимое фабриками Армагеддона в огромных количествах шасси «химеры» - в широких масштабах перерабатывается в ударные танки «хелхаунд». Переделанные для размещения тяжелого огнемета «Инферно» и больших баков с прометиумом, они используются в большом количестве в танковых ротах «Стального легиона», когда необходимо штурмовать позиции укрепившегося противника. Способный окатить

противника десятками литров горящего топлива, он наносит удар, от которого практически невозможно укрыться, который испепеляет солдат и поджаривает экипажи внутри бронетехники. Но огромной уязвимостью является его собственный запас высоколетучего прометеума. Одно роковое проникающее попадание, и экипаж «хелхаунда» рискует стать жертвой катастрофической гибели собственной бронемшины. Хотя большинство танковых экипажей и настороженно относится к сомнительной чести быть посаженными на «хелхаунд», в добровольцах при этом недостатка не бывает.

«ХЕЛХАУНД» (HELLHOUND) ИМПЕРСКОЙ ГВАРДИИ (образца Грифона IV)				
Тип	Скорость	Броня	Ближний бой	Огневой бой
Бронетехника	30 см	4+	6+	3+
Оружие	Дальнобойность	Огневая мощь	Примечания	
Огнемёт «Инферно»	30 см	AP3+	Не обращает внимания на укрытие	
Тяжелый болтер	30 см	AP5+	---	

«СТРАЖ» ИМПЕРСКОЙ ГВАРДИИ

Используемый в разведке и для поддержки легкой пехоты, «страж» есть во многих полках Имперской гвардии, и не в последнюю очередь в армагеддонском «Стальном легионе». Переоборудованный под полностью закрытую и герметизированную от в основном грязной окружающей среды кабину, «страж» в ходе войны уже побывал буквально на каждом ее участке. По всем Огненным пустошам «стражи» широко использовались для обнаружения очагов ороczego сопротивления и наведения на них артиллерийской бомбардировки. В экваториальных джунглях «стражи» берут в роты охотников на орков для пробивания пути сквозь густой подлесок и организации высокоподвижных засад. Гибкость конструкции «стражей», дешевых и простых в производстве, делает их одними из самых отмечаемых легких бронемашин всей войны, равно как отмечает и частым признанием среди гвардейцев, при том, что у него необычные характеристики управления и ни на что не похожий внешний вид.

«СТРАЖ» (SENTINEL) ИМПЕРСКОЙ ГВАРДИИ (образца Восса Прим)				
Тип	Скорость	Броня	Ближний бой	Огневой бой
Легкая техника	20 см	6+	6+	5+
Оружие	Дальнобойность	Огневая мощь	Примечания	
Мультилазер	30 см	AP5+/AT6+	---	
Примечание: шагающая техника, разведчик				

«ЛЕМАН РАСС» ИМПЕРСКОЙ ГВАРДИИ

На протяжении тысячелетий основной линейный танк Имперской гвардии «леман расс» является прочным символом мощи и защиты Златого трона на несчетных мирах Империиума. Высотой в 3,25 м от земли до верхних траков гусениц, «леман расс» тотчас узнается, а его силуэт упоминал сам лорд Солар Махариус как «настоящий и величайший призыв на службу Империиуму, и для старого, и для малого!» Оборудованный стабилизаторами орудия, «леман расс» может точно поражать цели с короткой и с хода, что делает его одной из самых совершенных бронемашин в арсенале Имперской гвардии. С кожухом водного охлаждения ствола и двигателем с поперечной турбиной, «леман расс» образца Марса – танк Имперской гвардии, который производится в самых больших масштабах; он уступает по численности только вездесущей «химере». В дуэли один на один мало какой танк может сравниться с «леман рассом» по огневой мощи и устойчивости брони.

«ЛЕМАН РАСС» (LEMAN RUSS) ИМПЕРСКОЙ ГВАРДИИ (образца Марса)				
Тип	Скорость	Броня	Ближний бой	Огневой бой
Бронетехника	20 см	4+	6+	4+
Оружие	Дальнобойность	Огневая мощь	Примечания	
Основное орудие	75 см	AP4+/AT4+	---	
Лазерное орудие	45 см	AT5+	---	
2 х тяжелые болтеры	30 см	AP5+	---	
Примечание: усиленная броня				

«ЛЕМАН РАСС – ДЕМОЛИШЕР» ИМПЕРСКОЙ ГВАРДИИ

В отличие от своего собрата «леман русса» «Демолишер» разрабатывался для одной-единственной задачи: прорыва укреплений. «Демолишер», с уменьшенной дальнобойностью основного орудия, использует фугасные снаряды для сокрушения оборонительных линий пехоты противника и разбивания укреплений. Спонсоны «Демолишера» были переделаны под размещение плазменных орудий или тяжелых огнеметов, что делает его исключительным специалистом по очистке окопов от врага. Во время крестового похода в подсекторе Геликан «Демолишеры» 23-го полка Молоковийских улан при помощи бульдозерных совков с большим успехом расчищали минные поля, установленные еретиками вокруг главных фабрик планеты по переработке зерновых. Удалив противопехотные мины, «Демолишеры» и поддерживаемая ими пехота очистили линии

окопов и бункеров в грубом бронированном натиске. Неспособные держаться под опустошительным огнем «Демолишеров», бьющих в упор, противники быстро капитулировали.

«ЛЕМАН РАСС» тип «ДЕМОЛИШЕР» (LEMAN RUSS DEMOLISHER) ИМПЕРСКОЙ ГВАРДИИ (образца Марса)				
Тип	Скорость	Броня	Ближний бой	Огневой бой
Бронетехника	20 см	4+	6+	3+
Оружие	Дальнобойность	Огневая мощь	Примечания	
«Демолишер»	30 см	AP3+/AT4+	Не обращает внимания на укрытие	
Лазерное орудие	45 см	AT5+	---	
2 х плазменные орудия	30 см	AP4+/AT4+	Медленная перезарядка	
Примечание: усиленная броня				

«ЛЕМАН РАСС-ВАНКИШЕР» ИМПЕРСКОЙ ГВАРДИИ

Возможность изготовления «Ванкишера», некогда производившегося в огромных объемах, ныне практически утеряна в Империуме за исключением горстки фабрик на Стигии и Грифоне IV. Длинноствольное основное орудие разрабатывалось как средство повышения противотанковых возможностей и способно вести огонь помимо обычных фугасных снарядов еще и бронебойными с алмазным сердечником. К сожалению, сложность изготовления многослойного ствола для «Ванкишеров» привела к тому, что мало на каком фабричном мире есть материалы и опыт производства, и их количество еще уменьшилось, после того как ряд важных фабричных секторов был оставлен в ходе Скаратского восстания. Из-за сильной ограниченной возможности достать запасные части, некогда повсеместное зрелище ставшего символом длинного ствола ныне стало редким вкраплением в крупных танковых ротах, где единственный образчик используется как танк командира роты.

«ЛЕМАН РАСС» тип «ВАНКИШЕР» (LEMAN RUSS VANQUISHER) ИМПЕРСКОЙ ГВАРДИИ (образца Стигии)				
Тип	Скорость	Броня	Ближний бой	Огневой бой
Бронетехника	20 см	4+	6+	4+
Оружие	Дальнобойность	Огневая мощь	Примечания	
«Ванкишер»	75 см	AP4+/AT2+	---	
Лазерное орудие	45 см	AT5+	---	
2 х тяжелые болтеры	30 см	AP5+	---	

«ГРИФОН» ИМПЕРСКОЙ ГВАРДИИ

«Грифон» - орудие непосредственной поддержки, разработанное для обеспечения пехотных рот Имперской гвардии собственной неотъемлемой самоходной артиллерией. В последние годы «грифон» лишился былой популярности во многих полках Имперской гвардии из-за сравнительно недостаточной дальности по сравнению с остальными сходными артиллерийскими установками. Как бы там ни было у «грифона» все еще есть сторонники, и он остается в роли дешевого средства поддержки пехоты. Тяжелый миномет «грифона» часто придают ротам мотопехоты, где его небольшой радиус обстрела является в сочетании с высокомобильной природой ударных танковых взводов. Хотя «грифоны» все еще широко распространены в Империи, их репутация была безвозвратно подмочена, когда несколько формирований были разбиты эльдарскими пиратами на мире Рамалийской Святыни, а бросившие свои машины экипажи были вырезаны до единого. Без поддержки «грифонов» южный фланг имперцев обрушился, вызвав отступление всех имперских сил и гибель тысяч бойцов.

«ГРИФОН» ИМПЕРСКОЙ ГВАРДИИ (образца Стигии VIII)				
Тип	Скорость	Броня	Ближний бой	Огневой бой
Бронетехника	30 см	6+	6+	5+
Оружие	Дальность	Огневая мощь	Примечания	
Тяжелый миномет	75 см	1BP	Огонь с закрытой позиции	
Тяжелый болтер	30 см	AP5+	---	

«ВАСИЛИСК» ИМПЕРСКОЙ ГВАРДИИ

«Василиск» - наиболее широко используемое артиллерийское орудие в армиях Имперской гвардии. В ходе считающейся ныне самой длительной артиллерийской дуэли третьей армагеддонской войны более двухсот василисков три недели обстреливали цеха Газгулла по производству гаргантов, расположенные глубоко в горах Черного огня. Постоянно находясь под огнем тяжелых батарей самих орков, три артиллерийских дивизиона из 7-го артиллерийского корпуса «Стального легиона» продолжали непрерывный обмен снарядами и днем, и ночью на протяжении всей наступательной операции. С Артиллерийские тягачи «Троян» и поезда на магнитной подушке поддерживали постоянный поток боеприпасов и запчастей, и две сотни «василисков» полностью превратили

стройплощадки гаргантов в руины, в то время как их собственные потери составили менее 20% численности. К сожалению, постоянный грохот орудий «эрсшейкер» в течение столь долгого времени оказал столь сильное воздействие на расчеты орудий, что они практически в полном составе лишились слуха или порвали барабанные перепонки.

«ВАСИЛИСК» ИМПЕРСКОЙ ГВАРДИИ (образца Стигии VIII)				
Тип	Скорость	Броня	Ближний бой	Огневой бой
Бронетехника	20 см	5+	6+	5+
Оружие	Дальнобойность	Огневая мощь	Примечания	
«Эрсшейкер»	120 см	AP4+/AT4+ <u>или</u> 1BP	Огонь с закрытой позиции	
Тяжелый болтер	30 см	AP5+	---	
Примечание: Может выстрелить либо обычным образом, либо по площадям. Огонь с закрытой позиции можно вести только при стрельбе по площадям.				

БОМБОМЕТ ИМПЕРСКОЙ ГВАРДИИ

Бомбомет – одно из старейших и известнейших осадных артиллерийских орудий Империиума. Его редко можно встретить иначе как в ходе кампаний, где для прорыва сквозь укрепленные позиции противника требуется данное сверхтяжелое осадное орудие. Орудие бомбомета не может похвастать столь же большой дальнобойностью, как у более распространенного орудия «Эрсшейкер», но недостаток дальнобойности с лихвой перекрывается разрушительной мощью. Большинство снарядов для бомбомета – это фугасные ударного действия, основным поражающим фактором которых является ударная волна, пробивающая вражеские укрепления, вдребезги разносящая здания и сокрушающая пехоту и танки противника. В исключительных условиях бомбомет можно использовать для стрельбы наполненными прометиумом снарядами, которые распыляют горючее в воздухе непосредственно перед попаданием. Следующая за тем детонация поджигает топливо, возникает громадной мощности воздушный взрыв, ломающий руки и ноги, крошащий скалы и выжигающий воздух в легких у тех, кто избежал ударной волны. Обрушенные бомбометом снаряды не ведают исключений в своей безжалостности.

БОМБОМЕТ (BOMBARD) ИМПЕРСКОЙ ГВАРДИИ (образца Триплекс Фолла)				
Тип	Скорость	Броня	Ближний бой	Огневой бой
Бронетехника	20 см	6+	6+	5+
Оружие	Дальнобойность	Огневая мощь	Примечания	
Осадный бомбомет	45 см	2BP	Огонь с закрытой позиции, медленная	

			перезарядка, не обращает внимания на укрытия
Тяжелый болтер	30 см	AP5+	---

«МАНТИКОРА» ИМПЕРСКОЙ ГВАРДИИ

Когда генералу Курову представилась возможность контратаковать места посадки «каменюк» у Инфернуса и Южного Аида, его первым запросом стали батареи «манतिकор», приданные 17-му кадианскому экспедиционному корпусу. Зная, что если сдвинуть с места хоть одну роту «василисков» Инфернуса, то орки сразу догадаются о наступлении и усилят оборону вокруг «каменюк», Куров предпочел нанести внезапный удар из порта Ван'Мир. Так как «каменюка» у Аида лежала в 30 километрах от порта, дальнобойность «манतिकор» была на пределе, однако у них было одно преимущество перед «василисками». Если «Эрсшейкер» может поддерживать постоянный обстрел снарядами, то «мантикора» обрушивала весь свой боезапас одним опустошительным ракетным залпом. Объединенный удар нескольких батарей одновременно оказался более чем достаточным для прорыва укреплений орков и образования брешы, позволившей танковому контрнаступлению Курова и «Серебряных черепов» захватить «каменюку».

«МАНТИКОРА» ИМПЕРСКОЙ ГВАРДИИ (образца Триплекс Фолла)				
Тип	Скорость	Броня	Ближний бой	Огневой бой
Бронетехника	20 см	6+	6+	5+
Оружие	Дальнобойность	Огневая мощь	Примечания	
Пусковая ракетная установка	150 см	2BP	Разрушение, огонь с закрытой позиции, медленная перезарядка	
Тяжелый болтер	30 см	AP5+	---	

«ДЕТСТРАЙК» ИМПЕРСКОЙ ГВАРДИИ

Батареи «детстрайков» стали ныне крайне редко встречаться на полях битв имперских сил; их размер и логистика размещения часто заставляют предпочесть более подвижные отряды вроде «манतिकор». Одним из достоинств этой маленькой когорты является непревзойденная дальнобойность и боевая нагрузка снарядов. Ракета «Детстрайк» - это одноразовый межконтинентальный носитель на твердом топливе, радиус дальности которой измеряется тысячами километров. В силу своих размеров батареи «Детстрайк» используются только при необходимости нанести удар, непосильный для обычной артиллерии. Способные нести боеголовки от плазменных и вихревых до начиненных биологическим оружием,

ракеты «Детстрайк» по дальнодействию не сравнимы ни с одним имперским отрядом. На Армагеддоне батареи «детстрайков», сосредоточенные около улья Хельсрич оказались способны оказать поддержку защитникам улья Вулканус, даже несмотря на то, что Вулканус находится на противоположной стороне планеты!

«ДЕТСТРАЙК» (DEATHSTRIKE) ИМПЕРСКОЙ ГВАРДИИ (образца Триплекс Фолла)				
Тип	Скорость	Броня	Ближний бой	Огневой бой
Бронетехника	20 см	6+	6+	5+
Оружие	Дальнобойность	Огневая мощь	Примечания	
Ракета «Детстрайк»	Неограниченная	MW2+	Одноразовое, истребитель титанов	
Тяжелый болтер	30 см	AP5+	---	
Примечание: для выстрела «детстрайку» прямая линия огня не требуется				

«ГИДРА» ИМПЕРСКОЙ ГВАРДИИ

Противовоздушная установка «Гидра» или «зенитный танк» как ее любя называют, это одна из самых распространенных имперских образцов вооружения. Производимые сотнями фабричных миров, «гидры» вооружены четырьмя длинноствольными скорострельными орудиями, соединенными с решеткой радара-анализатора и самонаводящейся турелью. Способная выпустить в воздух до шестисот разрывных снарядов в минуту «гидра» - это основное средство противовоздушной обороны от штурмовой авиации противника и часто придается колоннам бронетехники на марше и артиллерийским ротам на позиции. Когда угроза воздушного удара не является непосредственной, расчет «гидры» зачастую использует свои счетверенные орудия для мощных ударов по пехоте и легкой бронетехнике противника. «Гидры» справляются с этой задачей столь же замечательно, хотя подобное их использование не одобряется особенно консервативными гвардейскими командирами и теми, кто строго следует «Треатис Тактика».

«ГИДРА» ИМПЕРСКОЙ ГВАРДИИ (образца Металликуса)				
Тип	Скорость	Броня	Ближний бой	Огневой бой
Бронетехника	30 см	6+	6+	5+
Оружие	Дальнобойность	Огневая мощь	Примечания	
2 х Сдвоенные скорострельные орудия «Гидра»	45 см	AP4+/AT5+/AA5+	Одноразовое, истребитель титанов	
Тяжелый болтер	30 см	AP5+	---	

«БЕЙНБЛЕЙД» ИМПЕРСКОЙ ГВАРДИИ

«Бейнблейд» - это огромный тяжелый танк, способный протаранить любые линии обороны врага, располагая целой батареей из основного орудия и тяжелых болтеров. Одно из величайших поражений Империи стало и самой достославной победой «бейнблейда». Имперские силы на священном мире Гиперии, многократно уступая по численности и вооружению, под натиском сил Архинаследника Бенула Леска отступили в центр столицы. Когда вся столица уже пала, три «бейнблейда» дрались в одиночестве на изрытых снарядами ступенях кафедрального собора. Под командой майора Дреннера три танка сдерживали практически все войска противника в течение трех часов до того как в конце концов пали при атаке космодесантников Хаоса из легиона «Пожирателей миров». Пусть все три «бейнблейда» были побеждены, а сама Гиперия потеряна, но последние команды майора Дреннера, были старательно зафиксированы и сохранены орбитальной группой Имперского флота до того как ее вынудили отступить. Имена всех трех «бейнблейдов» затем были сообщены на Марс и были внесены в хроники почета Адептус Механикус.

«БЕЙНБЛЕЙД» (BANEBLADE) ИМПЕРСКОЙ ГВАРДИИ (образца Стигии VI)				
Тип	Скорость	Броня	Ближний бой	Огневой бой
Боевая машина	15 см	4+	6+	4+
Оружие	Дальнобойность	Огневая мощь	Примечания	
Основное орудие	75 см	AP4+/AT4+	---	
Скорострельное орудие	45 см	AP5+/AT6+	---	
Орудие «Демолишер»	30 см	AP3+/AT4+	Не обращает внимания на укрытие, строго носовой сектор обстрела	
Тяжелый болтер	30 см	AP5+	---	
2 x Лазерное орудие	45 см	AT5+	---	
Устойчивость к повреждениям 3. Эффект от критического попадания: боеукладка «бейнблейда» взорвалась. «Бейнблейд» уничтожен, а все отряды в 5 см от него получают попадание, если на D6 они выкинут 6				
Примечание: усиленная броня				

«ШЭДОУСУОРД» ИМПЕРСКОЙ ГВАРДИИ

Его делают зачастую на тех же фабричных мирах, где и «бейнблейд», однако это единственное, в чем они сходны. Если «бейнблейд» наделен устрашающим арсеналом орудий, то на «шэдоусуорд» устанавливают единственное орудие «Вулкан». Получающее энергию от мощных турбинных двигателей «шэдоусуорда», орудие «Вулкан» забирает столько энергии из энергоустановки, что ее приходится сперва отцеплять от основной

передачи двигателя. Несмотря на способность поразить почти любую бронированную цель, главной добычей «шэдоусуорда» являются боевые машины, так как даже их чудовищная броня не дает практически никакой защиты от «Вулкана». Всего один эскадрон «шэдоусуордов» по прозвищу «Стальные кобры» смог сделать решающий вклад в остановку орочьих полчищ под Темпесторой. «Стальные кобры» заняли позицию в замаскированной ложбине, откуда они могли обстреливать продольным огнем большую толпу гаргантов, пытающуюся прорвать линию Морфея. Пока орки не засекли их местоположение, два гарганта превратились в пылающие обломки, а посл того как разлетелись еще два, орки были вынуждены отойти.

«ШЭДОУСУОРД» (SHADOWSWORD) ИМПЕРСКОЙ ГВАРДИИ (образца Стигии VI)				
Тип	Скорость	Броня	Ближний бой	Огневой бой
Боевая машина	15 см	4+	6+	5+
Оружие	Дальнобойность	Огневая мощь	Примечания	
Орудие «Вулкан»	90 см	MW2+	Истребитель титанов (D3), строго носовой сектор обстрела	
2 х Тяжелый болтер	30 см	AP5+	---	
Устойчивость к повреждениям 3. Эффект от критического попадания: энергокатушки орудия «Вулкан» взорвались. «ШЭдоусуорд» уничтожен, а все отряды в 5 см от него получают попадание, если на D6 они выкинут 6				
Примечание: усиленная броня				

СХЕМЫ КАМУФЛЯЖА ИМПЕРСКОЙ ГВАРДИИ

Каждый полк Имперской гвардии набирается для конкретной кампании, и в ходе формирования ему присваиваются особая форма и схема раскраски. Приемы камуфлирования издавна изучаются военачальниками Империиума и их опыт составил целые разделы «Тактики Империиума». Когда полк отправляется на войну, все его танки и форма бойцов раскрашиваются согласно подходящей случаю схеме для соответствия типу местности, на которой будут проходить боевые действия. Танкам и бойцам также присваиваются отрядные и полковые знаки отличия, а также штандарты армии и кампании.

Чтобы выжить в суровых условиях 41-го тысячелетия, жизненно необходимо маскироваться на местности. При экстремально низких температурах обледеневших планет используется зимний камуфляж. Планеты, покрытые густыми джунглями причудливых растений, требуют разработки целого ряда различных камуфляжных схем. Для иссушенных пустынных и первобытных вулканических миров существуют свои специально

разработанные образцы. Все эти разновидности ландшафта предлагают имперским сборщикам при разработке схем камуфляжа множество вариантов. Более чем подробно о камуфляже говорится в кодексе Имперской гвардии Warhammer 40000 или в книгах по истории боевой техники. Ниже мы приводим примеры, которые сами использовали для раскраски танков и пехоты Имперской гвардии.

Джунгли

Пространство между Армагеддоном Прим и Секундус – это огромный массив экваториальных джунглей. Формирования, действующие в этом массиве, широко используют пестрый камуфляж разных оттенков зеленого цвета.

Ледяные просторы

Южный полюс Армагеддона – это промерзшая тундра, известная как Мертвые земли. Войска, действующие в этой ледяной глуши используют «зимние», белые, камуфляжные схемы, часто просто нанося поверх обычного камуфляжа белую краску.

Города-ульи и шлаковые пустоши

Города-ульи Армагеддона окружены обширными шлаковыми пустошами, произведенными промышленным загрязнением и превратившими планету в серую ядовитую пустыню. Войска в этих областях используют черный и серый камуфляж.

Пустоши

Большая часть поверхности Армагеддона – это пустоши, образовавшиеся за тысячелетия использования минеральных запасов планеты. Только самые стойкие лишайники и кустарники могут здесь выжить. Войска, действующие в пустошах используют камуфляж цветов хаки, который отлично скрывает их на однообразном коричневом и неприютном ландшафте.

5.3 ИМПЕРСКИЙ ФЛОТ

Этот раздел содержит информацию, которая позволит вам использовать космические и воздушные суда Имперского флота в своих играх по Еріс. Отряды Имперского флота омогут задействоваться для поддержки армий Космодесанта и Имперской гвардии, и будут иметь тот же стратегический рейтинг, что и поддерживаемая ими армия. Все формирования Имперского флота имеют значение инициативы равным 2+. Имперский флот — это жизненно важный фактор существования Империи; без флота миры человечества были бы изолированы друг от друга и лишены защиты Империи. Все корабли Империи, за исключением небольшого числа судов Космодесанта и других организаций Адептус,

находятся под юрисдикцией флота. Частью огромных изменений, последовавших за Ересью Гора, стало передача верховенства Имперскому флоту. Более ни один командир не располагал возможностью перемещать свои силы от одной звездной системы к другой. Кроме того, формирования Имперской гвардии и Космодесанта используют истребители «тандерболт» и бомбардировщики «мародер» для поддержки своих наземных операций помимо основной массы собственной воздушной поддержки.

Игровая концепция - Battlefleet Gothic

В этой книге нет ни времени, ни места, чтобы вдаваться в детали Имперского флота. Заинтересовавшиеся кораблями и флотилиями Имперского флота игроки могут обратиться к парной с Eris игре, Battlefleet Gothic. Данная игра включает в себя правила и исторический фон для разыгрывания полномасштабных действий флота. Комбинируя две эти игры можно сразиться в кампаниях, бушующих на просторах целого сектора галактики!

ЛИНКОР ИМПЕРСКОГО ФЛОТА ТИПА «ЭМПЕРОР»

Суда данного типа - это флагманы Имперского флота, насчитывающие тысячи лет истории. Бывший изначально в составе линейного флота «Обскурас», «Грифонне Пробати» (Gryphonne Probatii) воевал в ходе Готической войны, являлся участником операции «Беспощадная длань» («Fell Hand») по возвращению Крепостей Черного Камня при Шиндльгейсте, и был поврежден в ходе трехдневной битвы с флотом Абаддона. В доках его отремонтировали, что заняло почти десятилетие, и «Пробати» вернулся в «Обскурас», где верой и правдой служил нескольким поколениям капитанов; был флагманом в силах Крестоносного похода на миры Идериона, сорок лет спустя приведя имперские силы к победе. Переоснащенный новыми пусковыми отсеками, а затем и двумя комплектами бомбардировщиков, «Грифонне Пробати» прослужил еще двести лет, и (вместе с судном того же типа «Иномине Веритас» (Inomine Veritas)) возглавил ударные силы против флота Газкгулла при Армагеддоне. Прибыв на место спустя восемьдесят дней после начала вторжения, оба судна составили ядро обороны адмирала Пэрола в секторе Армагеддона.

КРЕЙСЕР ИМПЕРСКОГО ФЛОТА ТИПА «ЛУНАР»

Простой, без вычурности, дизайн крейсера типа «Лунар» означает, что он прост в постройке и обслуживании; это делает его одним из самых многочисленных боевых кораблей во флотилиях Имперского флота. Обладая совокупностью торпедных отсеков, батарей крупнокалиберных и лучевых орудий, корабль типа «Лунар» способен выполнять функции как корабля эскорта, так и ударного корабля. Из пятнадцати эскадр, составляющих ударную группу адмирала Пэрла, более трети составляют суда этого типа, включая «Септе оф Хагия» (Sceptre of Hagia) и «Ринаун» (Renown), известные поимкой в ловушку орочьего крейсера «Хамма» (Ork croozer «Hamma»). Усиленные легкими крейсерами типа «Индевер» (Endeavour) и кораблями эскорта типа «Фелчен» (Falchion), пришедшими с верфей Восса, крейсера типа «Лунар» стали ведущей силой в наступлении на орочьи флоты, осадившие Армагеддон.

КРЕЙСЕР ИМПЕРСКОГО ФЛОТА тип «ЛУНАР» (LUNAR)				
Тип	Скорость	Броня	Ближний бой	Огневой бой
Космическое судно	---	---	---	---
Оружие	Дальнобойность	Огневая мощь	Примечания	
Орбитальная бомбардировка	---	3BP	Макро-оружие	
Точечный удар	---	MW2+	Истребитель титанов (D3)	
Примечание: «медленно, но верно» — не может быть использован на первом и втором ходах битвы, если только по сценарию не говорится обратного				

ПЕРЕХВАТЧИК ИМПЕРСКОГО ФЛОТА ТИПА «ТАНДЕРБОЛТ»

«Тандерболты» могут использоваться и как перехватчики и как штурмовики. Когда Газкгулл вторгся на Армагеддон, именно эскадрильи Имперского флота получили первый удар и понесли сокрушительные потери. Из 118 эскадрилий «тандерболтов», брошенных Имперским флотом в первый же бой, вернулось не больше тридцати. Хорошо обученные и вооруженные пилоты «тандерболтов» просто не могли уравнивать абсолютное превосходство орков в численности выпущенной авиации, составлявшей целые рои истребителей. Понимая, что Империи не победить в войне на истощение, в которую оказались втянуты его силы, адмирал Пэрл был вынужден отвести флот и перебросить максимально возможное количество уцелевших эскадрилий на наземные авиабазы и аэродромы Армагеддона. В ходе войны эскадрильи «тандерболтов» не прекращали изматывать наседающие воздушные силы орков и были единственным, что препятствовало установлению полного господства орков в

воздухе.

ПЕРЕХВАТЧИК ИМПЕРСКОГО ФЛОТА тип «ТАНДЕРБОЛТ» образца Бакки				
Тип	Скорость	Броня	Ближний бой	Огневой бой
Воздушное судно	Истребитель-бомбардировщик	6+	---	---
Оружие	Дальнобойность	Огневая мощь	Примечания	
Штурмболтеры	15 см	AP4+/AA5+	Строго носовой сектор обстрела	
Мультилазер	30 см	AP5+/AT6+/AA5+	Строго носовой сектор обстрела	
Ракеты	30 см	AT4+	Строго носовой сектор обстрела	

БОМБАРДИРОВЩИК ИМПЕРСКОГО ФЛОТА ТИПА «МАРОДЕР»

После практически полного уничтожения эскадрильями орочьих «истребителей» в ходе воздушной войны за Армагеддон, разбитые остатки бомбардировочных авиакрыльев Имперского флота были эвакуированы и переформированы в несколько оперативных штурмовых формирований. Каждый день глядя смерти в лицо, выжившие экипажи «мародеров» демонстрировали дух непреклонного упорства, который снискал им восхищение их братьев по оружию. Действуя обычно без прикрытия истребителями и вылетая по ночам, эскадрильи «мародеров» жестоко мстили оркам за их прежние победы. Продолжительность жизни экипажей бомбардировщиков в лучшем случае составляла несколько недель, но они несмотря ни на что продолжали вылеты, и в ходе войны они в конце концов получили возможность воздать оркам за все. Как только были получены новости о прорыве орбитальной блокады орков, адмирал Пэрол наконец дал разрешение на общее воздушное наступление на полуостров Нетерия и на захват печально известного аэродрома «Орквик».

БОМБАРДИРОВЩИК ИМПЕРСКОГО ФЛОТА тип «МАРОДЕР» образца Кипра Мунди				
Тип	Скорость	Броня	Ближний бой	Огневой бой
Воздушное судно	Бомбардировщик	4+	---	---
Оружие	Дальнобойность	Огневая мощь	Примечания	
2 x Тяжелые	15 см	AA5+		

болтеры			
Спаренные лазерные орудия	45 см	AT4+/AA4+	Строго носовой сектор обстрела
Бомбы	15 см	2BP	Строго носовой сектор обстрела

5.4 ЛЕГИОНЫ ТИТАНОВ

Этот раздел содержит информацию, которая позволит вам задействовать имперских титанов в ваших играх по *Eris*. Титанов можно использовать для поддержки армий Космодесанта и Имперской гвардии, и они будут иметь стратегический рейтинг той армии, которую поддерживают. Все формирования титанов располагают инициативой 1+. Титан — это колоссальный сухопутный линкор, приведенный в действие высокими технологиями. Его бронированный панцирь способен выдержать мощные попадания, а его вооружение способно сровнять с землей целые города. Титаны — это одно из самых грозных боевых средств в арсенале Империи. Когда Император возглавил человечество в Великом Походе, Легионы титанов Адептус Механикус шли бок о бок с космодесантниками. С расширением Империи Адептус Механикус заняли для себя много миров — планет, которые они заселили и превратили в фабричные миры Механикус. Они стали базами легионов титанов по всей галактике. Титаны выпускаются практически на всех фабричных мирах Империи. Большинство строится по стандартным конструкциям, известным как тип. Например, типом титанов являются «Бог войны» (Warlord) и «Грабитель» (Reaver). За тысячелетия каждый фабричный мир слегка изменил конструкцию создаваемых титанов, чтобы соответствовать местным условиям и простоте конструирования. Поэтому титан типа «Грабитель», построенный в мастерских Марса будет немного отличаться от собрата, построенного на фабричном мире Люциус, и т.д. Соответственно, каждый титан относится к какому-либо «образцу, определяемому планетой происхождения. Например титан «Грабитель» образца Люциуса будет построен на одноименном фабричном мире. Разные образцы титанов вооружены разными предварительно заданной совокупностью вооружения. Данная совокупность называется конфигурацией вооружения титана. Обычно титаны располагают разъемами для крепления разных конфигураций вооружения, что позволяет с легкостью сменять вооружение. Это теоретически позволяет снабдить титана идеальной конфигурацией для каждого типа местности и противников. Однако на деле такое встречается крайне редко, так как экипаж большинства титанов быстро проникается симпатией к определенной конфигурации, а затем и привязывается к ней.

5.4.1 Спецправило — Имперские пустотные щиты

Имперские титаны защищены генераторами пустотных щитов. Число пустотных щитов отмечено в таблице данных каждого титана. Каждый щит автоматически поглощает единицу повреждения, а затем отключается. Не бросайте кубик на броню для повреждения,

поглощенного щитом, и не накладывайте на титана метку взрыва. Как только все щиты пробиваются, титана можно подбить обычным образом, и вы имеете право бросать кубик на защиту от обычных засчитанных попаданий. Удары в рукопашной минуют пустотный щит, но отряды, использующие свои значения стрелкового боя, сперва должны пробить все щиты прежде чем повредить титана. Пробитые щиты могут быть отремонтированы. Каждый титан может отремонтировать один пробитый щит в фазе окончания каждого хода. Кроме того, если титан перегруппируется, то может использовать бросок кубика, чтобы либо восстановить пустотный щит, либо убрать метки взрыва (т.е. если вы выбросили 2, то можете либо восстановить 2 щита, либо снять 2 метки взрыва, либо же снять одну метку и починить один щит).

ТИТАН ТИПА «БОГ ВОЙНЫ»

Принцепсы и экипажи «Бога войны» обладают столь несокрушимой верой в свои гигантские боевые машины и в Императора, что шагают по полю битвы без страха, в полной уверенности, что противостоять им не может никто. В большинстве отношений они правы, так как очень мало боевых машин, за исключением ксеносов-эльдар и отступнических легионов титанов, могут нести столько же мощи, сколько несет один «Бог войны». Какими бы богами поля битвы они ни, но легионы титанов на Армагеддоне понесли потери, невиданные со времен Ереси Гора и осады Императорского дворца. Однако когда принцепс Куртиц Маннгейм подорвал реактор своего «Стального черепа», уничтожив вместе с собой полудюжину гаргантов, он донес до орков внушительное послание, что Легионы титанов не остановятся ни на секунду, пока хоть один живой орк оскверняет собой землю Армагеддона.

ТИТАН тип «БОГ ВОЙНЫ» образца Марса, стандартная конфигурация вооружения				
Тип	Скорость	Броня	Ближний бой	Огневой бой
Боевая машина	15 см	4+	2+	3+
Оружие	Дальнобойность	Огневая мощь	Примечания	
2 x Турбированный лазерный выжигатель (turbo-laser destructor)	45 см	4xAP5+/AT3+	Строго носовой сектор обстрела	
Скорострельное орудие (gatling blaster)	45 см	4xAP5+/AT4+	Носовой сектор обстрела	
Орудие «Вулкан»	90 см	MW2+	Носовой сектор обстрела, истребитель титанов (D3)	
Устойчивость к повреждениям 8. Пустотных щитов 6. Эффект от критического попадания: поврежден плазменный реактор «Бога войны». Бросайте D6 в фазе окончания каждого хода: если выпало 1, реактор поврежден, уничтожая титана; если 2-3, титан поврежден, одна или несколько единиц повреждения; если 4-6, то				

реактор отремонтирован, и проблем больше нет. Если реактор взорвался, то все отряды в 5 см от титана при выбрасывании 4+ получают попадание.

Примечание: бесстрашный, усиленное бронирование, прочная кормовая броня, шагающий. Может переступить через отряды, и через непроходимые препятствия, если они не выше его колен, и уже 2 см.

ТИТАН ТИПА «ГРАБИТЕЛЬ»

Титан типа «Грабитель» старше даже могучего «Бога войны», дата первой постройки содержится только в самой глубине архивов Марса и известна горстке техно-магосов в Легионах титанов. Вооруженные не так мощно как «Бог войны» и будучи немного меньше, «Грабитель» больше подходит для поддержки танковых наступлений и прорывов вражеских твердынь. С укрепленной на панцире установкой реактивного огня, «Грабитель» образца Марса издали обрушивает залпы тяжелых ракет на врага прежде чем продырявить его броню с помощью мощных турбированных лазеров. Так как защита пустотными щитами у него ненамного слабее «Бога войны», то на поле битвы обычно выставляют титанов обоих типов. В силу своей древности и богатого наследия «Грабитель» постепенно становится свидетельством мощи и величия, каковым когда-то располагал Империиум человечества. Так как каждый из «Грабителей» является артефактом древности, не имеющим цены, то потеря каждого является болезненным ударом для последователей Бога-Машины.

ТИТАН тип «ГРАБИТЕЛЬ» образца Марса, стандартная конфигурация вооружения				
Тип	Скорость	Броня	Ближний бой	Огневой бой
Боевая машина	20 см	4+	3+	3+
Оружие	Дальнобойность	Огневая мощь	Примечания	
2 x Турбированный лазерный выжигатель (turbo-laser destructor)	45 см	4xAP5+/AT3+	Носовой сектор обстрела	
Установка реактивного огня (rocket launcher)	60 см	2BP	Строго носовой сектор обстрела	
Устойчивость к повреждениям 6. Пустотных щитов 4. Эффект от критического попадания: поврежден плазменный реактор «Грабителя». Бросайте D6 в фазе окончания каждого хода: если выпало 1, реактор взрывается, уничтожая титана; если 2-3, титан получает еще одну единицу повреждения; если 4-6, то реактор отремонтирован, и проблем больше нет. Если реактор взорвался, то все отряды в 5 см от титана при выбрасывании 5+ получают попадание.				
Примечание: бесстрашный, усиленное бронирование, шагающий. Может переступить через отряды, и через непроходимые препятствия, если они не выше его колен, и уже 2 см.				

ТИТАН-РАЗВЕДЧИК ТИПА «ПЕС ВОЙНЫ»

Среди руин и выжженных остовов некогда огромных строений — это зона охоты

«Псов войны», титанов-разведчиков. Будучи меньше любого из двух своих братьев, «Пес войны» быстрее и поворотливее, идеально подходя для боя в городе. Разрушенный улей Инфернус стал спорной «ничьей землей» с самого начала войны, и хотя Империи вновь занял его, фабричные районы окраины скрывают немало опасных обитателей, скрытые засады и окопавшиеся танки. Эти районы непрерывно патрулируются - «Псами войны» из Легион Игнатум и Легио Темпестор. Эти патрули сдерживают орков и охраняют пути снабжения на север улья от нападений. С учетом риска увеличения орочьих сил и их контрнаступления, «Псы войны» на данный момент — это единственные надежные силы, стоящие между Инфернусом и новой осадой.

ТИТАН тип «ГРАБИТЕЛЬ» образца Марса, стандартная конфигурация вооружения				
Тип	Скорость	Броня	Ближний бой	Огневой бой
Боевая машина	30 см	5+	4+	4+
Оружие	Дальнобойность	Огневая мощь	Примечания	
Мега-болтер «Вулкан»	45 см	4xAP3+/AT5+	Носовой сектор обстрела	
Плазменное орудие (plasma blastgun)	45 см	2xMW2+	Носовой сектор обстрела, медленная перезарядка	
Устойчивость к повреждениям 3. Пустотных щитов 2. Эффект от критического попадания: от попадания титан потерял равновесие и шатается. Переместите его на D6 см в случайном направлении. Если данное перемещение привело титана в непроходимую местность или в отряд, который нельзя перешагнуть, то титан останавливается и получает дополнительно единицу повреждений. Если он по дороге наступил или врезался в какой-либо отряд, то последний получает повреждение при выбрасывании 6+ на D6 (бросок на защиту делается как в обычном случае)				
Примечание: бесстрашный, усиленное бронирование, шагающий. Может переступить через отряды, и через непроходимые препятствия, если они не выше его колен, и уже 2 см.Плазменное орудие может выстрелить один раз за ход (и оставить второй на следующий ход), либо выстрелить два раза (и на следующий ход орудие стрелять не будет)				

Оглавление

1.0 Еріс – правила игры.....	4
1.0.1 ЧТО ВАМ ПОТРЕБУЕТСЯ ДЛЯ ИГРЫ.....	4
1.1. Отряды.....	6
1.1.1 Типы отрядов.....	6
1.1.2. Подставка.....	7
1.1.3. Таблицы данных отряда.....	7
1.2 Боевой строй (формирование).....	9
1.2.1 Виды боевого строя.....	9
1.2.2 Значение показателя инициативы.....	10
1.3 Метки взрывов.....	10
1.4 Последовательность игровых действий.....	11
1.4.1 Последовательность действий.....	11
1.5 Стратегическая фаза.....	12
1.6 Фаза боев.....	12
1.6.1 Боевые задачи.....	13
1.6.2 Тест на выполнение задачи.....	14
1.6.3 Удержание инициативы.....	14
1.7 Перемещение.....	15
1.7.1 составное перемещение.....	16
1.7.2 Прочие отряды.....	16
1.7.3 ЗАНЯТАЯ зона.....	16
1.7.4 Боевой строй.....	16
1.8 Местность.....	18
1.8.1 Тест на опасность ландшафта.....	18
1.8.2 Модификаторы попадания по укрытым отрядам.....	18
1.8.3 Бросок кубика на укрытие пехоты.....	18
1.9 Стрельба.....	20
1.9.1 Выбор цели.....	20
1.9.2 Кто имеет право вести огонь.....	20
1.9.3. Методика стрельбы.....	22
1.9.4 Поместите метку взрыва.....	22
1.9.5 Бросок на попадание.....	23
1.9.6 Распределение попаданий и выбрасывание бросков на защиту.....	23
1.9.7 Разбита ли цель.....	23
1.10 дозор.....	26
1.11 Перекрестный огонь.....	28
1.12 Штурм.....	29
1.12.1 Последовательность действий при штурме.....	30
1.12.2 Выбор цели-формирования.....	30
1.12.3 Перемещение в атаку.....	30
1.12.4 Контрмеры.....	31
1.12.5 Расчет результатов атаки.....	32
1.12.6 Огневая поддержка.....	33
1.12.7 Расчет итогов боя.....	34
1.12.8 Отступление проигравшего.....	35

1.12.9 Победитель закрепляется.....	36
1.13 Перегруппировка и разбитые формирования.....	36
1.13.1 Перегруппировка.....	36
1.13.2 Формирование разбито.....	36
1.13.3 Отступление.....	37
1.13.4 Метки взрыва и разбитые формирования.....	37
1.14 Фаза окончания.....	38
1.14.1 Сосредоточение формирований.....	38
1.14.2 Проверка условий победы.....	38
1.15 Сценарии для отработки основных правил.....	39
1.15.1 Сценарий-упражнение «Отработка основ».....	40
1.15.2 Сценарий-упражнение «Скоростная атака».....	40
1.15.3 Сценарий-упражнение «Бронетехника».....	41
1.15.4 Сценарий-упражнение «Следующий уровень».....	42
1.15.5. Сценарий-упражнение «Комбинирование сил».....	42
2.0 ОТРЯДЫ И ОРУЖИЕ СПЕЦИАЛЬНОГО НАЗНАЧЕНИЯ.....	45
2.1 Спецотряды.....	46
2.1.1 Герои.....	46
2.1.2 командиры.....	46
2.1.3 Бесстрашные.....	47
2.1.4 диверсанты.....	48
2.1.5 Вдохновляющие.....	48
2.1.6 Неуязвимая защита.....	48
2.1.7 Прыжковые ранцы.....	48
2.1.8 Лидеры.....	49
2.1.9 Легкая техника.....	49
2.1.10 Конный или моторизованный.....	49
2.1.11 Усиленная броня.....	49
2.1.12 Разведчики.....	50
2.1.13 Глиссеры.....	50
2.1.14 Снайперы.....	51
2.1.15 Верховное командование.....	51
2.1.16 Прочная кормовая броня.....	51
2.1.17 Телепортация.....	51
2.1.18 Шагающая техника.....	52
2.2 СПЕЦОРУЖИЕ.....	52
2.2.1 Противовоздушное вооружение.....	52
2.2.2 Разрушение.....	53
2.2.3 Дополнительные атаки.....	53
2.2.4 Первый удар.....	53
2.2.5 Не обращать внимание на укрытия.....	54
2.2.6 Макрооружие.....	54
2.2.7 Единственный удар.....	55
2.2.8 Медленная перезарядка.....	55
2.2.9 Истребители титанов.....	55
2.3 сценарий-упражнение «СПЕЦОРУЖИЕ».....	56
2.3.1 Сценарий-упражнение «Спецотряды».....	56
3.0 БОЕВЫЕ МАШИНЫ.....	59
3.1 ПЕРЕДВИЖЕНИЕ БОЕВОЙ МАШИНЫ.....	59
3.1.1 Формирования боевых машин.....	60
3.1.2 Занятая боевой машиной зона.....	60

3.1.3 Транспортные боевые машины.....	60
3.2 Стрельба боевых машин.....	61
3.2.1 Размещение попаданий по боевым машинам.....	61
3.2.2 Значение устойчивости к повреждениям боевой машины.....	62
3.2.3 Критические попадания.....	62
3.2.4 Метки взрыва.....	62
3.2.5 Оружие истребителей титанов.....	63
3.3 Штурм боевыми машинами.....	64
3.3.1 Атакующие перемещения.....	64
3.3.2 Ближний и огневой бой.....	64
3.3.3 Броски на результат.....	64
3.4 Сценарий-упражнение «Боевые машины».....	64
3.4.1 «Корпус-Драбилка» вернулся!.....	65
4.0 АЭРОКОСМИЧЕСКИЕ ОПЕРАЦИИ.....	68
4.1 ЛЕТАЮЩИЕ ОТРЯДЫ.....	68
4.1.1 Аэрокосмические Формирования.....	69
4.1.2 САМОЛЕТЫ.....	69
4.2.1 заход самолетов на цель.....	70
4.2.2 атака самолетами.....	71
4.2.3 атака воздушных целей.....	71
4.2.4 зенитная атака.....	72
4.2.5 переброска наземных войск.....	72
4.2.6 выход самолетов из боя.....	74
4.2.7 метки взрыва.....	74
4.3 орбитальные аппараты.....	75
4.3.1 ПЛАНИРОВАНИЕ ОРБИТАЛЬНЫХ ОПЕРАЦИЙ.....	75
4.3.2 выполнение операции.....	76
4.3.3 орбитальная бомбардировка.....	76
4.3.4 точечные удары.....	77
4.4 орбитальный десант.....	77
4.5 Сценарий-упражнение «аэрокосмические операции».....	78
4.5.1 СМЕРТЬ с небес!.....	79
4.5.2 падение «громового ястреба».....	79
5.0 ИСТОРИЧЕСКАЯ СПРАВКА И ПРОТИВОСТОЯЩИЕ СИЛЫ.....	83
Эпоха Империи.....	83
ПЕРВОЕ ВТОРЖЕНИЕ ГАЗКУЛЛА НА АРМАГЕДДОН.....	88
ВТОРОЕ ВТОРЖЕНИЕ ГАЗКУЛЛА НА АРМАГЕДДОН.....	92
ТЕАТР ВОЕННЫХ ДЕЙСТВИЙ АРМАГЕДДОН.....	101
Дислокация войск после первого Огненного сезона.....	106
5.1 КОСМОДЕСАНТНИКИ.....	109
ОРДЕНА.....	110
ПРОИСХОЖДЕНИЕ.....	110
ПЕРВОЕ ОСНОВАНИЕ.....	111
Организация ордена.....	111
5.1.2 ОТРЯДЫ КОСМОДЕСАНТА.....	115
КОМАНДИР КОСМОДЕСАНТА.....	116
ТЕРМИНАТОРЫ КОСМОДЕСАНТА.....	117
ОТДЕЛЕНИЕ БОЙЦОВ КОСМОДЕСАНТА.....	117
ОТДЕЛЕНИЕ ШТУРМОВИКОВ КОСМОДЕСАНТА.....	118
ОТДЕЛЕНИЕ ДЕВАСТАТОРОВ КОСМОДЕСАНТА.....	119
РАЗВЕДЧИКИ КОСМОДЕСАНТА.....	119

ДРЕДНОУТ КОСМОДЕСАНТА.....	120
МОТОЭСКАДРОН КОСМОДЕСАНТА.....	120
ШТУРМОВОЙ МОТОЦИКЛ КОСМОДЕСАНТА.....	121
«ЛЕНДСПИДЕР» КОСМОДЕСАНТА.....	122
«ЛЕНДСПИДЕР-ТОРНАДО» КОСМОДЕСАНТА.....	122
«ЛЕНДСПИДЕР-ТАЙФУН» КОСМОДЕСАНТА.....	123
«ВИНДИКАТОР» КОСМОДЕСАНТА.....	124
«УИРЛВИНД» КОСМОДЕСАНТА.....	124
«ХАНТЕР» КОСМОДЕСАНТА.....	125
«ЛЕНДРЕЙДЕР» КОСМОДЕСАНТА.....	126
«РИНО» КОСМОДЕСАНТА.....	126
«РЕЙЗОРБЭК» КОСМОДЕСАНТА.....	127
«ПРЕДЕТОР-АННИГИЛЯТОР» КОСМОДЕСАНТА.....	128
«ПРЕДЕТОР-ДЕСТРУКТОР» КОСМОДЕСАНТА.....	128
КОСМИЧЕСКИЕ СУДА КОСМОДЕСАНТА.....	129
ПОСАДОЧНЫЙ МОДУЛЬ КОСМОДЕСАНТА.....	130
КОРАБЛЬ ОГНЕВОЙ ПОДДЕРЖКИ КОСМОДЕСАНТА «ТАНДЕРХОК»	131
ДЕСАНТНАЯ КАПСУЛА КОСМОДЕСАНТА.....	132
5.2 ИМПЕРСКАЯ ГВАРДИЯ.....	133
Набор новобранцев.....	133
Полки.....	134
Начальное развертывание.....	134
Комиссары.....	135
Структура полка Имперской гвардии.....	135
Образцы техники Имперской гвардии.....	136
СТРУКТУРА ПОЛКА ИМПЕРСКОЙ ГВАРДИИ.....	137
5.1.2 ОТРЯДЫ ИМПЕРСКОЙ ГВАРДИИ.....	139
ГЛАВНОКОМАНДУЮЩИЙ ИМПЕРСКОЙ ГВАРДИИ.....	139
КОМАНДИР ИМПЕРСКОЙ ГВАРДИИ.....	140
КОМИССАР ИМПЕРСКОЙ ГВАРДИИ.....	141
ПЕХОТА ИМПЕРСКОЙ ГВАРДИИ.....	141
ОТДЕЛЕНИЕ ОГНЕВОЙ ПОДДЕРЖКИ ИМПЕРСКОЙ ГВАРДИИ.....	142
ШТУРМОВИКИ ИМПЕРСКОЙ ГВАРДИИ.....	143
ОГРИНЫ ИМПЕРСКОЙ ГВАРДИИ.....	143
СНАЙПЕРЫ ИМПЕРСКОЙ ГВАРДИИ.....	144
ДИКИЕ ВСАДНИКИ ИМПЕРСКОЙ ГВАРДИИ.....	145
«ВАЛЬКИРИЯ» ИМПЕРСКОЙ ГВАРДИИ.....	145
«ГРИФ» ИМПЕРСКОЙ ГВАРДИИ.....	146
«ХИМЕРА» ИМПЕРСКОЙ ГВАРДИИ.....	147
«ХЕЛХАУНД» ИМПЕРСКОЙ ГВАРДИИ.....	147
«СТРАЖ» ИМПЕРСКОЙ ГВАРДИИ.....	148
«ЛЕМАН РАСС» ИМПЕРСКОЙ ГВАРДИИ.....	149
«ЛЕМАН РАСС – ДЕМОЛИШЕР» ИМПЕРСКОЙ ГВАРДИИ.....	149
«ЛЕМАН РАСС-ВАНКИШЕР» ИМПЕРСКОЙ ГВАРДИИ.....	150
«ГРИФОН» ИМПЕРСКОЙ ГВАРДИИ.....	151
«ВАСИЛИСК» ИМПЕРСКОЙ ГВАРДИИ.....	151
БОМБОМЕТ ИМПЕРСКОЙ ГВАРДИИ.....	152
«МАНТИКОРА» ИМПЕРСКОЙ ГВАРДИИ.....	153
«ДЕТСТРАЙК» ИМПЕРСКОЙ ГВАРДИИ.....	153
«ГИДРА» ИМПЕРСКОЙ ГВАРДИИ.....	154
«БЕЙНБЛЕЙД» ИМПЕРСКОЙ ГВАРДИИ.....	155

«ШЭДОУСУОРД» ИМПЕРСКОЙ ГВАРДИИ.....	155
СХЕМЫ КАМУФЛЯЖА ИМПЕРСКОЙ ГВАРДИИ.....	156
5.3 ИМПЕРСКИЙ ФЛОТ.....	157
5.4 ЛЕГИОНЫ ТИТАНОВ.....	162